Dwie pełne wersje programów użytkowych

G-POLICE

2CD pełna wersja

REKLAMA
Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra
DEVIL INSIDE PL (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na stronach 192-193 za Action Redaction

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

CD-ACTION®

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 06/2000 (49)
Czerwiec 2000
Cena 16 zł 99 gr

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

TACHYON
THE FRINGE

CD-ACTION MEGARECENZJE

Ultima IX
Starlancer
NFS: Porsche 2000

MP3
- muzyka w sieci

Więcej mocy bez overclockingu?

XBox

© NovaLogic,Inc. All rights reserved. Used under authorization.

Silver Shark
ISSN 1426-2916 06
9 771426 291006

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

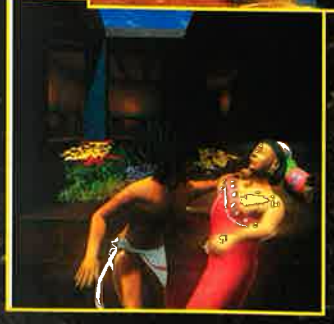
www.cdaction.com.pl

NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI. UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79 ZŁOTYCH

AZTEC



Rok 1517, Mexico-Tenochtitilan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.
Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud !

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania „omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie.
- Dzięki „Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

JUŻ W SPRZEDAŻY...

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperymentującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...
2 płyty CD, cena 79 zł!

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone

Oferta DIABLO II oraz pozostałe gry znajdziesz na innych stronach!

- Koszt wysyłki 4.95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- akceptujemy karty kredytowe
- przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 24-48h
- 100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie znajdziesz również:
programy edukacyjne,użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

STYL PolCard VISA EUROCARD MasterCard

tel./fax (0-22) 863 76 72
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
Biuro handlowe
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00

PLANETA GIER®

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie www.planetagier.com.pl

Kup gry za minimum 69 zł, weźmiesz udział w losowaniu jednej z pięciu nagród głównych oraz 100 nagród pocieszenia.
1. Nagroda główna-ROWER GÓRSKI
2. 6-cio miesięczny abonament na darmowe gry (szczegóły (022) 863 76 72)
3. Dwie gry o wartości 69 zł. każda
4. 100 nagród pocieszenia, którymi są: plakaty,podkładki pod myszkę itp.
UWAGA! Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

U NAS DZIEŃ DZIECKA TRWA PRZEZ CAŁY ROK !!!

Oferta DIABLO II oraz pozostałe nie łączą się z innymi promocjami.

Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

DIABELSKO KUSZĄCE

Planowana premiera - Czerwiec 2000
Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięcznik PC ACTION I GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK
UWAGA ! NIEKTÓRE GADŻETY MOGĄ ULEC ZMIANIE.

NA DZIEŃ DZIECKA

"GÓRAL DLA CIEBIE"

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARDSOFT HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm • tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl
www. ardsoft.com.pl.

POPATRZMY W PRZYSZŁOŚĆ

Tuż pod koniec kwietnia obiegła Polskę i świat zaskakująca informacja dotycząca naszego Wydawnictwa, czyli Silver Shark. W związku z tym, że wiadomość przekazywana z ust do ust ulega zniekształceniu i po czasie zamienia się w plotkę, która nie ma wiele wspólnego z prawdą. czuję się w obowiązku, żeby oficjalnie przedstawić fakty naszym Czytelnikom.

Otóż właściciele Silver Shark i Zarząd koncernu prasowego Future Network z Wielkiej Brytanii podpisali umowę o przejęciu udziałów naszego Wydawnictwa przez Anglików.

Stali Czytelnicy zauważyli już na pewno, że od ponad pół roku wykorzystywaliśmy w CD-Action materiały licencyjne z Future Network. Nie jest więc niespodzianką, że stosunki między naszymi firmami były bardzo przyjazne i naturalną konsekwencją ich rozwoju było maksymalne zbliżenie.

Future Network (po polsku - Sieć Przyszłości) to firma, która powstała zaledwie 15 lat temu w sypialni małego domku na południu Anglii, a dzisiaj swoim zasięgiem obejmuje wiele krajów na świecie. Od ubiegłego roku ich akcje dopuszczono do publicznego obrotu i notuje się je na giełdzie w Londynie. Magazyny z logiem firmowym Future wydawane są między innymi w Stanach Zjednoczonych, Francji, Niemczech, Holandii, Włoszech, oczywiście w Wielkiej Brytanii i w Polsce. Wszędzie tam, gdzie Future Network prowadzi działalność wydawniczą, czytelnicy otrzymują najładniejsze, najbardziej profesjonlnie wydane, rzetelnie zredagowane i bardzo wiarygodne czasopisma. Ulubioną dziedziną tej sieci są oczywiście komputery i rozrywka komputerowa. Na tym jednak nie koniec. Znane są też magazyny sportowe, muzyczne, żeglarskie a nawet tytuły dla gospodyń domowych. Czy oznacza to, że Silver Shark będzie wprowadzać na rynek wszystkie ze 120 czasopism z bogatej oferty wydawnictwa Future? Oczywiście nie. Niektóre z nich nie przystawałyby do naszych polskich realiów, inne na pewno nie miałyby wielu entuzjastów, ale są i takie, które po przystosowaniu do potrzeb polskiego czytelnika będą cieszyć się wielką popularnością. Mamy też swoje własne pomysły, dlatego partnerstwo z Future Network jest takie ważne. Z takim sojusznikiem będzie możliwe o wiele więcej, niż moglibyśmy sobie wymarzyć jeszcze parę miesięcy temu.

Połączenie Silver Shark i Future Network to wydarzenie bardzo istotne dla Czytelników CD-Action, dla Dystrybutorów gier i oprogramowania, dla potencjalnych Reklamodawców oraz dla naszej Konkurencji. Wymieniam nazwy tych grup, używając wielkich liter, żeby pokazać, jak bardzo ich przedstawicieli szanujemy. Powstaje teraz pytanie, czy naszą radość mogą lub powinni oni podzielać.

Zacznijmy od Czytelników. Trudno o lepszy powód do zadowolenia dla ludzi spragnionych gorących wiadomości ze świata komputerów lub gier. Wszyscy przecież wiedzą, że stolicą europejskiego biznesu gier jest Londyn. Future Publishing, angielski oddział Future Network, jest chyba najbardziej szanowanym i najlepiej poinformowanym wydawcą prasy komputerowej w Anglii. Nietrudno zgadnąć, że przy ich pomocy będziemy teraz mieli jeszcze lepszy dostęp do wszelkich informacji z rynku, do najciekawszych materiałów prasowych, dem itp. itd. Nigdy nie pozostawaliśmy w tyle pod tym względem, ale takie wsparcie bardzo się przyda. Czytelnicy będą bardzo zadowoleni.

Przejdźmy do Dystrybutorów. Dotarły do nas głosy, że obawiają się oni naszego uczestnictwa w Future Network. Obawy wynikają z faktu, że zdaniem niektórych będziemy starali się opisywać gry w oderwaniu od sytuacji na rynku polskim. Nic bardziej błędnego. CD-Action to nadal polskie czasopismo o komputerach i grach komputerowych dostępnych w Polsce. Bardzo zależy nam na utrzymaniu profesjonalnych, przyjaznych stosunków z Dystrybutorami. Będziemy o nie zabiegać i pielęgnować je tak, żeby zyskali na tym Czytelnicy.

Bardzo zadowoleni mogą być również Reklamodawcy. Nasze Wydawnictwo, już dziś atrakcyjne pod tym względem, staje się oto najlepszym dostawcą powierzchni reklamowej w czasopismach z branży komputerowej w Polsce. Nasze tytuły (szczególnie CD-Action i .net) docierają do niewiarygodnie licznych rzesz użytkowników komputerów. A niebawem poszerzymy jeszcze ofertę wydawniczą. Już teraz zachęcam gorąco do współpracy, a Przyszłość otworzy zupełnie nowe możliwości.

Dotarliśmy wreszcie do Konkurencji. No cóż, na pierwszy rzut oka, mają oni dodatkowy problem, z którym będą musieli się zmierzyć. Ale czy dobra konkurencja nie jest warunkiem rozwoju? Czy rywalizacja nie przynosi owoców w postaci podniesienia poziomu usług, obniżenia kosztów i spadku cen? Mam nadzieję, że wszyscy na tym zyskamy, a szczególnie Czytelnicy. Dzięki silnej konurencji mogą liczyć na to, że czasopisma, które kupują, będą jeszcze lepsze. Tego wszystkim życzymy, zapraszając jednocześnie do lektury najnowszego numeru CD-Action. Gwarantujemy też, że w redakcji nadal mówimy po polsku, pensje pobieramy w złotych polskich (choć tu akurat nie mielibyśmy nic przeciwko radykalnym zmianom :)) i mówiąc krótko: CDA pozostanie sobą.

Ps. Wypadałoby też wyjaśnić sprawę str. 40 z poprzedniego CDA. Było tam coś zupełnie innego niż miało być (tj. test beta-wersji gry - zamiast informacji o naszej imprezie). Wzięło się to stąd, że po prostu drukarnia nie podmieniła starej kliszy (tj. z betą) na nową (z planem imprezy). Burak spory, ale na szczęście info o imprezie - to się nazywa przebłysk natchnienia! - pojawiło się też na innej stronie CDA, dzięki czemu ten kto chciał - doczytał się. Cóż, uznajmy, że ta str. 40 to był niezamierzony i spóźniony dowcip z okazji 1.04...

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 49
Czerwiec 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

REDAKTOR NACZELNY
Zbigniew Bański

Z-CA REDAKTORA NACZELNYEGO
Jerzy Poprawa

ZESPÓŁ REDAKCYJNY
Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY
Łukasz Boneczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Agnieszka Siejka, Hubert Bartz

REDAKTOR TECHNICZNY
Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY

SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym
Janusz Oziom

KOREKTA
Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Zbigniew Bański

BIURO OBSŁUGI KLIENTA
tel. (0 71) 3412083

KIEROWNIK BIURA
Krzysztof Herla

PRENUMERATA
Marek Buczek
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA
Małgorzata Serwin
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

DRUK
Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PC Format PC Guide

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 180 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• ZAPOWIEDZI •

Warlords: BattleCry 18
Legends of Might & Magic 20
The Republic 22
Duke Nuke'm Forever 26
Praetorians 28
Homeworld: Cataclysm 30
Kingdom Under Fire 32
Q3 Arena Pack 34

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Diablo 2 35
Ground Control 38

• GRY RECENZJE •

F1 2000 40
Tridonis 44
Ultima IX: Ascension 48
Sim: Farmland 56
Risk 2 58
Agharta: The Holy Land 60
Rollcage 2 62
Flight Simulator 2000 Profesional Edition 64
Traitors Gate 66
Michelle Kwan Figure Skating 68
Aztec 70
Starlancer 72
Tachyon: The Fringe 76
Need for Speed - Porsche 2000 82
Thief 2: The Metal Age 86
Grand Prix World 90
Nerf: Arenablast 92
Devil Inside 94
UEFA Champions League: Season 1999/2000 96

• ŚWINKA •

Wing Commander story 98

• SUFLER •

Earth 2150 - poradnik 100
NBA 99/2000 - poradnik 101

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs programowania - Pascal 102
Kurs programowania - C++ 104
Vademecum IRC-maniaka cz.1 106
Kalejdoskop WWW 109

• MULTIMEDIA •

Chatka Małolatka 122
Dyslektyk 2 123
Music Maker Generation 5 124
Word 2000 126
AMIDiag 127
Tell me more 128
Rayman uczy angielskiego 129

• SPRZĘT •

Komputerowe bezpieczeństwo 132
Rozdzielczość 134
Moc za darmo 136
Internet Explorer 142
Sekrety Worda 145
Podręcznik Windows 148
Produkcja filmów 150
MP3 - muzyka w sieci 155
Nagrywanie makr 158
Pamięci Rambus 159
XBox 162
Multi-boot 164
Procesory 166
Podkręcanie Athlona 167
Modemy 169
Filmy DVD 170
Wielkie regenerowanie 172
Creative DVD Encore 8x 173
Teac PowerPanel 174
Creative Cobra2 Pad 174
Teac PowerMax 2000 175
Teac CD-R 176
Powerware UPS 177
Centos SCSI U2W 178
Equinox Cherri 1394 178
Creative CD Studio 179
Epson Stylus Photo 750 180
Powercolor Power Gene 181

• INNE •

True Space - upgrade 12
Okładka na CD 14
Prenumerata 54
Na Luzie 110
Pomocna Dłoń 112
Star Wars Corner 114
Scena komputerowa 116
FPP Zone 118
Przemyślenia 120
Usługa WAP w sieci Idea 130
Klub CDA 184
Action Redaction 188
Tipsy 194

Indeks gier

Agharta: The Holy Land 60
Aztec 70
Devil Inside 94
Diablo 2 35
Duke Nuke'm Forever 26
Earth 2150 100
F1 2000 40
Flight Simulator 2000 64
Grand Prix World 90
Ground Control 38
Homeworld: Cataclysm 30
Kingdom Under Fire 32
Legends of Might & Magic 20
Michelle Kwan Figure Skating 68
NBA 99/ 101
Need for Speed - Porsche 2000 82
Nerf: Arenablast 92
Praetorians 28
Q3 Arena Pack 34
Risk 2 58
Rollcage 2 62
Sim: Farmland 56
Starlancer 72
Tachyon: The Fringe 76
The Republic 22
Thief 2: The Metal Age 86
Traitors Gate 66
Tridonis 44
UEFA Ch.L: Season 1999/2000 96
Ultima IX: Ascension 48
Warlords: BattleCry 18

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 100 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowym dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzycie do katalogu [na CD] CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu [ew. restart kompa nie zaszkodzi]. Pomoże!

Kolekcja CDA nr 24

Nazwa: G-Police
Dystrybutor: Psygnosis
Recenzja w CDA: 2/98
Ocena: 9/10 + znak jakości
Multiplayer: nie :(

Minimalne: P133, 16 MB, Win95, CDx4, DirectX,
Zalecane: P200+, 32MB, Win95/98, CDx8, DirectX, akcelerator, wskazany joy
Testowano:C 333 + 64 MB + Voodoo II 8 MB; P166 MMX + 32 MB + Voodoo I 4 MB, C366 + 128 MB + Riva TNT II 32 MB

Jest rok 2097, znajdujemy się na Kallisto, jednym z satelitów Jowisza, w okrytym kopułą mieście. Siedzimy za sterami AG60 Havoc, który wprawdzie przypomina helikopter, ale jest dodatkowo wyposażony w silniki odrzutowe. Nasza maszyna należy do organizacji o nazwie G-Police, której zadaniem jest (jak każdej policji) "służyć i chronić". Służymy prawu i chronimy cywilnych mieszkańców przed skutkami nieformalnej wojny, jakie toczą pomiędzy sobą wielkie korporacje (a także przed tymi mieszkańcami miasta, którzy postanowili działać w "szarej strefie" na szkodę społeczeństwa). My zaś wcielamy się w skórę Jeffa Slatera, jednego z najlepszych pilotów tych czasów, który wstąpił w szeregi G-Police, by wyjaśnić sprawę tajemniczej śmierci swej siostry (również należącej do tej organizacji). Przed nami około 35 kolejnych niebezpiecznych misji. Co należy do naszych zadań? Patrolujemy ulice miasta (a właściwie miast, ponieważ akcja rozgrywa się w wielu odrębnych miejscowościach, połączonych z sobą specjalnymi tunelami), na wysokości od zera do ponad 300 metrów, wyszukując tych, którzy naruszają prawo. Czasem sami wkraczamy do akcji, czasem wystarczy tylko namierzyć przestępcę, a resztą zajmie się najbliższy posterunek, wysyłając liczną ekipę powitalną. Niektórzy przestępcy zresztą wcale się nie ukrywają, atakując w biały dzień struktury i pojazdy konkurencji, ale są i tacy, którzy udają niewiniątka (np. przemytnicy). Aby ich wyłuskać, należy używać skanerów, które nieomylnie wykryją kontrabandę. Będą też misje, w których np. musimy ochraniać jadący na akcję policyjny oddział czy jakiegoś rządowego VIPa itp. Albo też śledzić podejrzanego, wisząc mu na ogonie (i to tak by ans nie widział, a jednocześnie by nie zgubić tropu - nie jest to łatwe!). Ot, żmudna, codzienna, policyjna robota, urozmaicana od czasu do czasu lokalnymi wojnami, z udziałem masy czołgów, myśliwców, a nawet takich "kieszonkowych pancerników".

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

Wrażenia [z gry] są po prostu szo-ku-ją-ce!!! Klimat gry przypomina do złudzenia film Blade Runner (autorzy zresztą nie ukrywają tej inspiracji) (...) Nasz pojazd możemy obserwować z kilku różnych ujęć kamery (m.in. z kokpitu oraz wirtualnego kokpitu a także z perspektywy zewnętrznej). (...) Jak do tego dodać doskonałej jakości filmy (i intro), a także mnóstwo speechów, znakomicie brzmiące efekty dźwiękowe i dobrą elektroniczna muzykę w tle oraz proste (z klawiatury lub joya) sterowanie i płynny scroll ekranu, to można już tylko paść na kolana i zaśpiewać hymn pochwalny ku czci twórców G-Police. (...)

Podsumowując: extra, super, czad, total, hiper, mega, full giera!!! Przynajmniej dla tych, którzy lubią zręcznościowe symulatory lotu z efektowną grafiką i posiadają akcelerator. G-Police można wprawdzie odpalić bez jego obecności w PC-cie, ale końcowy efekt (dla tego, kto już widział wersję "akcelerowaną") jest wtedy totalnie dołujący i gra traci przynajmniej 50% swego uroku (a grafa to chyba z 70%). A jak powiem, że to właśnie ta gra przekonała mnie do zakupu Monstera 3D (zaś specjalnie nigdy nie przepadałem za jakimikolwiek symulacjami lotu), to końcowa ocena może być tylko jedna.

TIPSY

• Wpisz w głównym menu (tam gdzie są opcje treningu itp):

WOOWOO	- syreny Havoca
SUPACAM	- sztuczka z kamerą (śmierć wroga z max. efektownej perspektywy i ujęcia)
BENIHILL	- samochody jeżdżą 5x szybciej!
PANTALON	- w menu treningowym macie dostęp do wszystkich sekretnych misji
DOOBIES	- nieskończone osłony
MRTICKY	- nieskończona broń
STATTOE	- info o grze (fps, ilość zestrzelonych wrogów itp).

• A oto kody (wpisujemy j/w) do kolejnych etapów:

1 MADGAV	- 11 ANDOOOO	- 21 IAINTHOD	- 31 PUGGER
2 DOLMAN	- 12 KIMBCHS	- 22 JONRITZ	- 32 ROSSCO
3 SONAGAV	- 13 ANDYMAC	- 23 CLAIREC	- 33 CAKEBOY
4 ACEDUF	- 14 YERMAN	- 24 STEVEBOT	- 34 NIKNAK
5 JOJOGUN	- 15 OLLIEB	- 25 ANGUSF	- 35 SAGLORD
6 WENSKI	- 16 THEYOLK	- 26 EUANLEC	
7 SAEGGY	- 17 TONYMASH	- 27 EDFIRE	
8 MAZMAN	- 18 ANDYCROW	- 28 STUBOMB	
9 DAZMAN	- 19 BIONIC	- 29 THONBOY	
10 DELUCS	- 20 TSLATER	- 30 JIMMAC	

Po wpisaniu danego tipsa (jeśli wszystko poszło OK), na ekranie powinien pojawić się napis, informujący o efekcie (np. infinite shields). Niekiedy trzeba te tipsy wpisywać po kilka razy, by "zaskoczyły", ale działają - sprawdziliśmy. wypadku kodu do etapu, pojawi się również odpowiedni napis. Po jego pojawieniu wybieramy "new mission". Polecamy sekretne misje (m.in. można jeździć samochodem i latać prototypem myśliwca!). Powtórne wpisanie cheata dezaktywuje go.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

G-Police - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji calokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Star Wars: Force Commander

Wymagania: PII 266, Win95/98, 64MB, DirectX7, akcelerator minimum 8 MB

No co tu mówić, skoro wiecie już wszystko :P. Zainteresowanych odsyłam do recenzji w CDA 5/2000. W każdym razie ten RTS na pewno budzi ROZMAITE emocje... Ja powiem tylko, że demo zajmuje 117 MB i gorąco - obowiązkowo wręcz!!! - polecam lekturę dokumentacji - są tam m.in. szczegółowe porady dotyczące współpracy gierki z danym modelem akceleratora. Teoretycznie gra powinna pójść z praktycznie każdą dopałką, a jeśli robi problemy, to szukaj odpowiedzi właśnie w tamtym pliku. Warto też zapoznać się z piekielnie rozbudowaną klawiszologią, to, co macie tutaj to dosłownie ułamek tego, co jest w rzeczywistości... Zwróćcie uwagę na to, w jaki sposób potraktowano muzykę Johna Williamsa. Hmmmm... mi się podoba ten brak szacunku :). Radzę po zainstalowaniu demka zrestartować komputer. Gdy zaś po jego odpaleniu pojawiają się jakieś napisy, a HDD nie stuka, to po prostu naciśnijcie spację, by je przewinąć.

Klawiszologia [paskudnie okrojona]

•Kontrola kamery - klawisze W/S/Q/E/A/D/Z/C/G/B/R/V/X

•Sterowanie jednostkami

LMB na oddział	- wybór oddziału
RMB w Main View	- wybrany oddział/oddziały wyruszają do wyznaczonego punktu
RMB na transporter	- załadunek jednostki do środka transportu
Y	-przełączanie się na kolejnych piechociarzy
Del	- wykańczamy swoją jednostkę lub budowlę
/	- zaznaczamy wszelkie jednostki
F9	- zaznaczamy wszelkie jednostki z bronią przeciwpiechotną
F10	- jw. ale z bronią ppanc.
F11	- jw. ale z bronią przeciwlotniczą
I	- zaznaczamy wszystkie jednostki latające
Shift + x	- z zaznaczonych jednostek tworzymy grupę o numerze x [x cyfry 1-0]
1-0	- jednorazowe naciśnięcie aktywizuje grupę o danym numerze. Podwójne ustawia kamerę na lidera grupy
RMB na wrogu	- atak na wroga wszystkimi zaznaczonymi jednostkami
RMB + Shift + budowla wroga	- zaznaczona piechota atakuje strukturę wroga

•Tryby ataku

F1-F4	- tryb zachowania [defensywny, pasywny itd.].
F5	- stój
F6	- patrol
F7	- wyładuj wszystko
F8	- rozmieść [deploy] i od-rozmieść :) [undeploy]

Fading Suns: Noble Armada

(Holistic Desgin)

Wymagania: P166, 32 MB Ram, SVGA 4 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator

Hmmm... ta gierka nie wiadomo czy powstanie, bo jej autorzy szukają właśnie nowego wydawcy... Sama gra przypomina skrzyżowanie Homeworld [choć grafika nie ta, oj nie ta] z grą ekonomiczno-handlową i space simem. Nie da się ukryć, że wygląda na dość skomplikowaną [radzę poczytać rozbudowany manual, zawarty w dokumentacji dema]. To zaś wymaga jakieś 75 MB, a wcześniej rozpakowuje się do Tempa [ew. w inne wybrane przez gracza miejsce]. Demo zawiera single misje i tutorial [od niego radzę zacząć].

Klawiszologia [szczątkowa :)]
M - movement mode
] - kolejne statki i bronie

Boabite

(WAH-Software)

Wymagania: P120, 16 MB Ram, Win 95, DirectX, wskazany akcelerator

Nooo, to demko miało być już w 4/2000, ale w tajemniczych okolicznościach wyparowało z CD. Ale że zabawa jest fajna, to serwujemy je ponownie i tym razem JEST na CD :). Przypominam, że jest to remake klasyki na 8-bitowce, w 3D. Prowadzimy węża w labiryncie, który zjada jabłka. Im więcej ich zje, tym jest większy, zaś cały "szpas" polega na tym, by tak nim manewrować, by nie wpadł sam na siebie. Ma swój klimacik. Demo zajmuje jakieś 9 Mb i zawiera dwa etapy.

W tym numerze CDA dajemy Wam pełne wersje dwóch użytków:
Pajączek 2.1.2 i AVG Anti-Virus System 6.0. Patrz strona 11

Devil Inside

Cryo Interactive

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX

Przygodówka stworzona m.in. przez twórcę serii Alone in the Dark - czyli oczekujcie mrocznego horroru z udziałem sił nadprzyrodzonych (a znacie Kubę Rozpruwacza?). Więcej na temat fabuły nie powiem, bo tylko zepsuję zabawę. W każdym razie oczekiwałem mimo wszystko jakiejś przygodówki w 3D, mdłej jak kaszka manna bez soli, a tu niespodzianka! Rasowy horror! Coś jak Resident Evil, ale z grafiką godną roku 2000 [przynajmniej na monitorze 17" + Riva TNT 2 32 MB :)]. Radzę zwrócić uwagę na pracę kamery - pewne ujęcia [obroty kamery przy znieruchomieniu postaci] są jakby żywcem pożyczone z Matrixa... Coool. Zresztą w tym CDA powinna już być recenzja... Potrzeba 71 Mb. Polecam!!! Aha. Do dema dołączony jest screen-saver [jakieś 5 MB], który możecie - ale nie musicie - zainstalować podczas instalacji dema.

BrickShooter 2000

Alawar Entertainment

Wymagania: dowolny PC, 16 MB, DirectX, Win 95/98

Ciekawe połączenie zasad np. Tetrisa i "Kółko i krzyżyk". Może nie brzmi to zachęcająco - ale radzę odpalić gierkę, bo naprawdę "kopnęła" mnie, niekoniecznie w głowę :). Fajne i tylko 3,5 MB.

Rally Masters

Infogrames

Wymagania: P233, Win95/98, 32 MB ram, akcelerator

Rajdówka. Do wyboru dwa tryby jazdy. Radzę mocno się zastanowić przy ustawianiu opcji grafiki [renderingu] w setupie, gdyż demo może się sypać, najlepiej na początek skorzystać z defaultowych ustawień. Demo zajmuje 25 MB na HDD.

Uwaga: u mnie demo poszło dopiero wtedy [Asus Riva TNT 32 MB], gdy w settingsach WYŁĄCZYŁEM wszystkie bajerki [choć i tak grafika była w porządku]. Ciekawe, że na innej Rivie wszystko działało bez problemu...

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
A/S	- zmiana biegów
F1-F3	- widoki
F12	- screenshoot
TAB	- info
§	- ilość FPS

Uwaga: gdy masz kłopoty z dźwiękiem na kartach Soundblaster lub z grafiką - poczytaj dokumentację dema. Tamże cała klawiszologia.

Super 1 Karting

Midas Interactive

Wymagania: P166, 24MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Wiecie, co to są karty? Takie te dziwaczne, ale szybkie samochodziki, które mogą wyciągnąć i 150 km/h. Zobaczycie, że ich prowadzenie wcale nie jest takie proste... choćby z tego powodu, że dystrybutor nie był łaskaw podczepić choćby najmniejszego pliku z klawiszologią :(. No ale w menu można sobie zdefiniować klawisze, więc jakoś żyć się da. Do wyboru mamy tryb Simulation i sporo mieszania w opcjach. Demko zajmuje 54 MB - najpierw je rozpakowujemy na HDD, dopiero potem instalujemy i gramy.

Rollcage Stage II

Psygnosis

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Ponieważ jest recenzja tej gry parędziesiąt stron dalej, to nie będę się rozpisywał - fajna arcadowa ścigałka uzbrojonych przyszłościowych samochodów [powiedzmy, że nawiązuje do Deathkarz]. Demo zajmuje 46 MB. Nie przejmujcie się komunikatami - przy starcie dema - o braku jakichś dll-i, czy innych plików. Tak ma być, demko działa! Oferuje dwa tryby zabawy: arcade i scramble.

Kawasaki ATV PowerSports

Monkey Byte

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX, ew. akcelerator

Jakieś takie 4-kołowce, ni to motocykle [na co wskazuje marka], ni to coś... i ścigają się po trawiasto-górzystej nawierzchni, zbierając jakieś diamenty albo co... Ponadto miałem problemy z odpaleniem tego dema w trybie akcelerowanym na Rivie TNT 2 i musiałem grać w software [na Voodoo 2 nie było problemów]. Całość zajmuje 17 Mb. Raczej dla maniaków takich sportów, reszta chyba może sobie odpuścić.

[V]irtual [F]ruit [M]achine

Legion Productions 2000

Wymagania: P233, 32 MB, Win95/98, DirectX

Symulator "jednorękiego bandyty", czyli tego automatu, któremu płacimy za przywilej szarpania wajchą z boku i patrzenia jak te @#$ owoce i symbole nie chcą się ustawić w jednym rzędzie :P. Całość to jakieś 2 MB...

Bubble Bobble Nostalgie

Alawar Entertainment

Wymagania: P166 MMX, 16 MB, Win 95/98/00, DirectX 7

Fakt, lezka się w oku kręci! Pamiętam tę gierkę jeszcze z czasów C-64, a potem Amigi. W sumie jest to bardzo, bardzo sympatyczna gra typu "arcade" dla każdego, niezależnie od wieku. Polecam do rodzinnego grania, tym bardziej, że można grać we dwoje naraz na jednej planszy i to poniekąd w trybie cooperative, a nie rywalizując z sobą. Wersja sharewareoferuje 7 leveli i wymaga 3 MB na HDD.

Klawiszologia [definiowalna]

F1	- help
F10	- opcje
TAB	- ilość FPS
Alt-X	- pa pa...
Kursory	- wiadomo, sterowanie
CTRL	- balon z gumy

Michelle Kwan Figure Skating

EA

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX

No cóż - fani symulacji i gier sportowych... przed Wami trudne chwile. Spróbujcie wcielić się w całkiem zresztą seksowną łyżwiarkę figurową, zaprojektujcie jej strój i program artystyczny [od muzyki po sekwencjie figur]... to wcale nie jest takie znowu proste. Serio. Całkiem ciekawe doświadczenie :P. Zresztą poczytajcie recenzję gry w tym CDA. Demko zajmuje coś koło 15 MB.

Uwaga: jeśli masz dopalacz, odpal najpierw plik setup.

Klingon Academy

Interplay

Wymagania: P2-233, 64 MB, Win95/98, DirectX7, akcelerator minimum 8 MB!

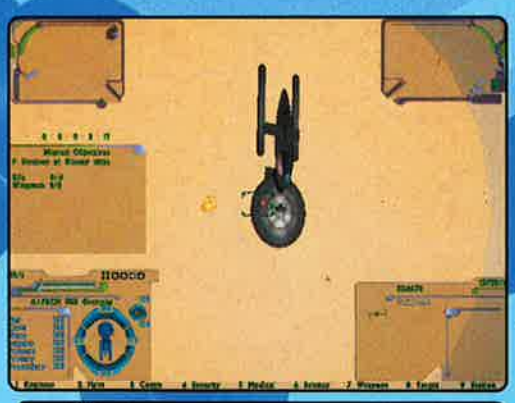
Space-combat sim w otoczce Star Treka? Czemu nie, czemu nie - ładnie wygląda, budzi emocje... Demo zajmuje coś koło 100 MB i oferuje Quick Battle, trening, 2 misje bojowe. Zwracam uwagę na muzykę - jeśli lubisz nieco pompatyczne chórki w klimatach Conan Barbiarian i pojedynku Jedi z Maulem w SW: PM, to się ucieszysz [ja tam lubię :P].

Polecam BARDZO rozbudowaną dokumentację - jest to praktycznie pełna instrukcja do gry, włącznie z parametrami statków, taktyką walki etc, etc., etc.

Uwaga: mogą być problemy z uruchomieniem dema na kartach ATI Rage i jej klonach. A na innych kartach też trzeba parę sekund cierpliwie odczekać, zanim wystartuje.

Klawiszologia [okrojona]

F1-F8	- Power Macros
1-9	- rozkazy wydawane głosem
] i [	- moc silników
\	- cała wstecz
'	- silniki stop!
W	- skok [warp] do celu
P/O/I	- awaryjne: cała naprzód, stop, wstecz
L	- odpal sondę
;	- skanuj cel
K	- kolejne sensory
G	- Gunnery Mode / HUD
Q	- namierzaj cel
A	- następny cel
D	- najbliższy wróg
LAlt	- ognia z głównej broni
LCTRL	- ognia z broni pomocniczej
Spacja	- ognia z ciężkiej artylerii
LShift	- ognia z "advanced weapon"
Kursory	- sterowanie
PgDown	- wciągarkę włącz/wyłącz
C	- pole maskujące włącz/wyłącz
M/N/B	- kamery
Enter	- powrót do submenu Controls



ElectrObalz

Isotope244 graphics

Wymagania: P233, 16 MB, Win 95/xx, DirectX 7

Uooohhh... Kojarzycie grę Arkanoid? Rozbijanie ściany odbijaną piłeczką? Nooo, kto nie zna. Oto przed Wami staranna, wręcz kanoniczna realizacja tego pomysłu. Zajmuje jakieś 5 MB. Demo zawiera też edytor leveli.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Spacja	- kolejna piłka
F11	- tryb całoekranowy
Shift	- przyśpiesza grę
P	- pauza

The Time Machine

Cryo Interactive

Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX

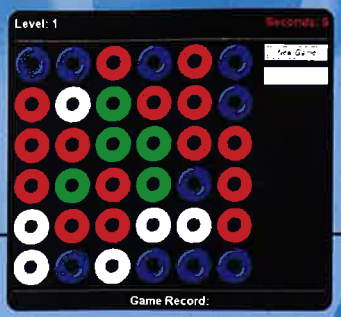
Bardzo niekonwencjonalna przygodówka w 3D, z elementami akcji, oparta na motywach podróży w czasie [sam tytuł wskazuje luźną inspirację klasyką literatury s.f...]. W każdym razie giera jest mocno klimatyczna - zwróćcie uwagę na "etniczną" muzykę. Wiem, że to głupie... ale grając w TM miałem wrażenie [miejscami], że to jakaś przygodówka oparta na... Phantom Menace. Nie wiem czemu, ale ten mały załatywał mi Anakinem, a otoczenie - Tatooine. Co samo w sobie złe nie jest. Ogólnie zachęcam, nie tylko fanów przygodówek, do zmierzenia się z tym demem. A zajmuje ono, bagatelka, 117 MB.

UWAGA: grę odpalać z paska zadań!!!

FlipFlop

Wymagania: dowolny PC

Jakaś pokręcona gierka logiczna, startuje bezpośrednio z CD. Jej zasady są opisane w dokumentacji.



Zeek the Geek

Sidewalk Software

Wymagania: dowolny PC

Hmmm... coś dla dzieciaków... ale chyba nie tylko. Skrzyżowanie Pacmana ze Smurfami i całkiem skomplikowaną grą arcade może się spodobać. A jeśli wykrzywiasz się na grafikę i uważasz, że jesteś za stary, mądry i dorosły na tę grę... to OK, doprowadź Gecka do pierwszego grzybka [co jest celem każdego etapu]. I zobaczymy czy będziesz się NADAL śmiał... Gierka zajmuje cały 1 MB i znakomicie nadaje się do pacyfikacji dzieciaków w wieku przedszkolnym :))).

MBall

Mediavex

Wymagania: dowolny PC

Ot, jeszcze jeden Arkanoid. Jak ktoś lubi... 3 MB na HDD

Last Call

Simon& Schuster

Wymagania: P166, Win95/98, 32 MB Ram, DirectX, QuickTime 3.0 lub wyższe

Nieco zwariowana gierka [mówiliśmy o niej w newsach], w której wcielasz się w rolę... barmana w barze, w którym bywa dość dziwna klientela. Jeśli będziesz im miksował i szybko podawał odpowiednie drinki, możesz czuć się bezpiecznie :). Zobaczycie, że aby zostać barmanem trzeba naprawdę dużo wiedzieć i mieć spore zdolności manualne... W gierkę najlepiej grać w rozdzielczości 640x480. Można też powiedzieć, że ma pewne walory edukacyjne... dla nieco starszych czytelników.

Flux v1.0

MasterWorks Software

Wymagania: Pentium, 16 MB Ram, Win 95/xx, DirectX 7

Przyznaję się bez bicia - gdy zobaczyłem tę gierkę, to sobie westchnąłem "ech... ntydziesty klon Tetrisa + coś tam" i zacząłem grać z wybitnym brakiem entuzjazmu. Wystarczyło jednak dosłownie 120 sekund, żebym radykalnie zmienił zdanie. Po prostu ta gierka oparta jest na świetnym [i banalnie prostym] pomyśle, a na dodatek naprawdę jest dziko grywalna. Kurczę, kto mi nie wierzy, niech sprawdzi - Tym bardziej, że w opcjach można sporo namieszać, są dwa tryby gry [w drugim jakieś 20 leveli do przejścia... w pierwszym też sporo]. Zwróćcie też uwagę na muzykę - na początku mnie wkurzała, ale szybko okazuje się, że idealnie dopasowano ją do klimatu gry. Całość - 15 MB. Warto! Dobrze jest mieć do tej gierki 3-przyciskową myszkę...

West Bang

Cascade

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX

I znów nasi południowi bracia pokazali, że nie tylko piwo jest ich atutem :). Zrobili fajny remake starej gierki z C-64 [i nie tylko], skrzyżowanie Virtua Cop z westernem. Chodzi tylko o to, by strzelać do złych ludzi i oszczędzać dobrych. A wszystko w 7 MB. Sympatyczne i mające klimat [popatrzcie na grafikę w menusach :P].

Uwaga: Zwróć uwagę, że demo posiada kilka różnych "starterów" - wybierz wedle woli...

Indeks dem

- BoaBite 3D
- Brick Shooter
- Bubble Bobble Nostalgie
- Devil Inside
- ElectrObalz
- Fading Suns Noble Armada
- FlipLoops
- Flux
- Force Commander
- Kawasaki ATV PowerSports
- Kingon Academy
- Last Call
- MBall
- Michelle Kwan Figure Skating
- Rally Masters
- Rollcage Stage 2
- Super 1 Karting
- Time Machine
- Virtual Fruit Machine
- West Bang
- Zeek The Geek

EXTRAS

- Bonus I - większy niż dotąd [patrz wyniki ankiety...]. Zabawne programiki, tapety, ikony, screen-savery, użytki i mnóstwo innych bajerków.

- Bonus II - coś dla graczy: tipsy, trainery, nowe levele, solucje, save'y do gier itp., itd.

- FPP Zone - kącik fanów FPP

- Pomocna Dłoń - anonse czytelników

- RTS Area - kącik fanów RTSów

- Action Mag - coś dla fanów Action Redaction, lubiących czytać stare recenzje itp., itd. Made by Qnik

- Scena - stuff z komputerowych parties i twórczość czytelników CDA

- Tawerna RPG - kącik fanów RPG

- Pajączek 2.1.2 - Tylko dla czytelników CD Action, pełna wersja edytora do pisania w HTMLu. PEŁNA WERSJA!!!

- AVG Anti-Virus System 6.0 - PEŁNA WERSJA programu antywirusowego. Ale musisz mieć dostęp do Internetu, by móc z niego skorzystać. Patrz strona 11

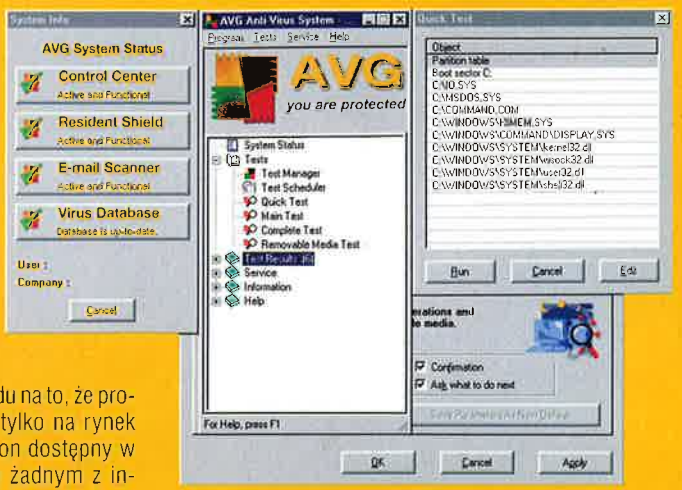
- DirectX 7.0a - program konieczny do tego, by najnowsze dema chciały działać. Zainstaluj, jeśli jeszcze nie masz.

- Album Multimedialny - program przeznaczony do tworzenia baz danych zeskanowanych zdjęć, rysunków, grafik zapisanych w formatach jpg, gif, bmp, ico, emf, wmf.

UWAGA: Niektóre z poniższych programów należy używać z DUŻĄ OSTROŻNOŚCIĄ; niektóre z nich mogą - jeśli za dużo namieszacie - doprowadzić nawet do USZKODZENIA KOMPUTERA. Dlatego początkującym radzimy nie eksperymentować z podkręcaniem kart, procesorów itd.

- Power Strip 2.60
- Tweak All 1.2.3
- Start-Up Control Panel
- Cacheman 3.80
- Tweak UI 95
- X-Setup 5.6
- Tweak BIOS 1.5.3
- Memory Trax II
- CD Quick Cache
- CPU Cool 5.1.14
- PC Accelerator 4000
- Fast Card 1.1.4
- PowerTweak 2.01
- Toggle Mouse 4.5.3
- SoftFSB 1.7f
- WCPUID 2.7c
- PS2Rate

AVG



Na CD 6/2000 znajdziecie pełną wersję programu antywirusowego AVG 6.0. Program został przygotowany specjalnie dla Was, czytelników naszego pisma, przez producenta - firmę Grisoft. Jest to unikalna akcja, która nie będzie powtórzona w żadnym innym polskim piśmie poza tymi, które wspólnie z Grisoftem wybraliśmy. Co więcej - ze względu na to, że program jest przeznaczony tylko na rynek amerykański, nie będzie on dostępny w normalnej dystrybucji w żadnym z innych krajów Europy.

Ze względu na specjalny charakter naszej oferty, istnieje kilka reguł, do których musicie się dostosować, aby móc korzystać z programu AVG 6.0.

A więc, po kolei - co należy zrobić, aby zainstalować i uruchomić program:

1. Z menu płytki uruchom program instalacyjny.

2. W drugim oknie zostaniesz poproszony o podanie numeru seryjnego programu. Nie posiadasz go jeszcze, więc musisz go zdobyć.

3. Kliknij przycisk Get serial number, a zostaniesz przeniesiony na stronę internetową przygotowaną specjalnie dla naszych czytelników, na której możesz dokonać rejestracji (wpisujesz standardowe informacje, po kliknięciu Continue pod formularzem otworzy się strona, gdzie zostaniesz poinformowany, że przyjęto twój formularz i że za kilka minut otrzymasz wiadomość e-mail, w której zostanie ci wysłany numer seryjny do twojej kopii programu).

4. Sprawdź swoją skrzynkę e-mailową i przepisz numer seryjny, który otrzymałeś od sieciowego centrum dystrybucji AVG (AVG Anti-Virus Distribution WebCenter).

5. Wróć do programu Setup AVG. W odpowiednie pole wprowadź numer seryjny (rozróżniane są małe i wielkie litery).

6. Jeśli nie otrzymałeś informacji "Invalid Serial Number" (niewłaściwy numer seryjny), możesz szczęśliwie zakończyć proces instalacji.

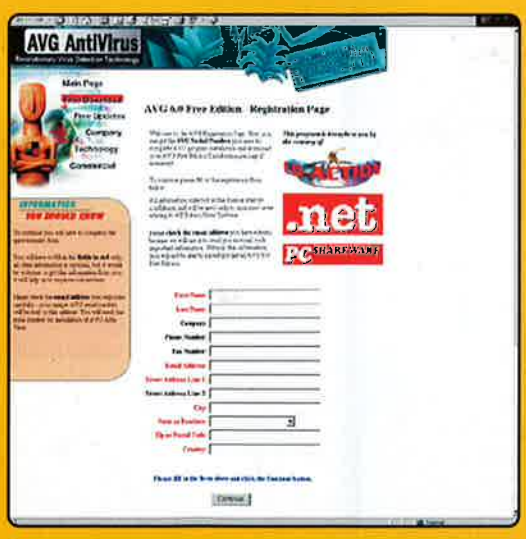
7. Kiedy program Setup zostanie zakończony, musisz uruchomić ponownie komputer.

8. Po restarcie systemu program powinien uruchomić się automatycznie, jeśli tak się nie stanie, uruchom go ręcznie, po odszukaniu ikony z programem.

9. Podczas pierwszego uruchomienia wystartuje kreator AVG ("AVG First Run Wizard"), gdzie będzie mógł określić właściwe opcje testowania swojego komputera przez skaner AVG, jak i, ogólnie, pracy aplikacji.

Jeśli w czasie pracy z programem napotkasz na jakieś problemy, skorzystaj z pomocy z pliku Help, który dostarczony jest wraz z programem. Możesz też odwiedzić stronę producenta, aby przeczytać odpowiednie FAQ pod adresem: http://www.grisoft.com/html/us_faq.cfm

Firma Grisoft jest również producentem komercyjnej wersji aplikacji - AVG 6.0 Professional Edition. Jest to narzędzie o rozbudowanych w stosunku do edycji Free opcjach. Poza tym użytkownik programu otrzymuje bezpłatny serwis techniczny (posiadacz wersji Free również może skorzystać z tej oferty, po uiszczeniu rocznej opłaty w wysokości 19.95 dolarów). Jeśli jesteście zainteresowani, zajrzyjcie pod adres http://www.grisoft.com/html/us_avgpro.cfm (informacje na temat AVG 6.0 Professional) lub http://www.grisoft.com/html/us_comm.cfm (serwis).



Tak wygląda formularz rejestracyjny na stronie producenta programu, który ujrzycie w momencie instalacji wersji aplikacji z naszego krążka.

Z pewnością praca z zamieszczonym na naszym kompakcie w kwietniu programem trueSpace/SE przyniosła Wam wiele satysfakcji. Jeśli tak, to możecie kontynuować zabawę, kupując po specjalnej cenie kolejne wersje aplikacji. Oto szczegóły!

Oferta zakupu trueSpace2 za jedyne $79,00 (około 323 zł)

"Ze względu na rzeczywistą elegancję, prostotę obsługi i zawarte opcje, nic nie jest w stanie pobić trueSpace2 na pececie", stwierdziło pismo PC Graphics and Video.
Chcesz mieć swoją własną kopię trueSpace2 tak szybko, jak to tylko możliwe? Program możesz ściągnąć ze strony Caligari! Po prostu przenieś się pod adres podany poniżej, i już!
http://www.caligari.com/products/special/ts2.html

Oferta zakupu trueSpace3 za jedyne $199! (około 813 zł)

Oferta specjalna - tylko dla czytelników CD-Action
trueSpace3 został wyróżniony przez Window's Magazine's jako "najlepsze kreatywne narzędzie do grafiki 3D dla twórców animacji, projektantów gier i artystów". Ten dwukrotny zwycięzca nagrody Win 100 może być twój za naprawdę niską cenę! Gdy zdecydujesz się na zakup, otrzymasz od firmy Caligari dodatkowy darmowy prezent w postaci trueClips3, wspaniałej kolekcji ponad 900 obiektów i 450 tekstur, które możesz wykorzystać w swoich dziełach. A co równie ważne (dla polskich czytelników) - jeśli skorzystasz z tej oferty, Caligari pokryje wszelkie koszty związane z przesyłką towaru!

trueSpace3 jest wyposażony w takie potężne narzędzia jak Metaballs, Collision Detection, Physics, Inverse Kinematics i wiele innych. trueSpace3 zmusza do redefinicji pojęcia tworzenia sztuki 3D. Opcje zawarte w programie sprawiają, że narzędzie to staje się kompletnym rozwiązaniem dla twórców animacji, ilustratorów, projektantów, dla tych, którzy przygotowują strony WWW, gry, światy w formacie VRML itp.

Oferta zakupu trueSpace4 za jedyne $399! (około 1,630 zł)

Oferta specjalna - tylko dla czytelników CD-Action
Pismo TV Technology stwierdza, że trueSpace4 "powinien być sprzedawany za cenę kilkukrotnie wyższą od oficjalnych 595 dolarów, jeśli weźmie się pod uwagę jego najnowocześniejsze opcje oraz pluginy zewnętrzne".

Jeśli dokonasz upgrade'u do trueSpace4 dzisiaj, otrzymasz od Caligari bezpłatnie płytę z trueClips3 oraz darmową kopię pluSpack1, potężnej kolekcji pluginów. Ponadto, jak stwierdzili przedstawiciele Caligari, ponieważ bez wątpienia trueSpace4 zrewolucjonizuje sposób pracy wszystkich, którzy mają do czynienia z grafiką 3D, to postanowili ułatwić im zdobycie tego programu za pośrednictwem naszego pisma, oferując pokrycie kosztów przesyłki!

trueSpace4 posiada wszystkie nowe opcje zaprezentowane po raz pierwszy w trueSpace3, takie jak Bones, Nurbs, Function Curves oraz Scripting. trueSpace4 stawia czoła, dzięki wprowadzanym po kolei opcjom, wyzwaniom ze strony najnowszych aplikacji 3D. Ponadto jest jedynym narzędziem autorskim 3D, które posiada zintegrowane narzędzie renderingu typu hybrid radiosity. Jednocześnie zdecydowanie wyróżnia się spośród pozostałych narzędzi ze względu na nowatorski, całkowicie trójwymiarowy interfejs, który czerpie korzyści z akceleracji 3D.

Cóż, przyznacie - chyba nie ma na co czekać. Jeśli macie poważne plany co do swojej twórczości 3D, skorzystajcie z oferty firmy Caligari, która wyróżniła w ten sposób czytelników naszego pisma. Jeśli dokonasz upgrade'u do trueSpace2, trueSpace3 lub trueSpace4 za pośrednictwem CD-Action do końca lipca 2000, zaczniesz pracować nad swoimi trójwymiarowymi światami szybciej i łatwiej niż kiedykolwiek byś przypuszczał, że stanie się to możliwe.
Wejdź na stronę: https://forms.caligari.com/store/pl/ssp, by już dzisiaj stać się posiadaczem swojego wymarzonego narzędzia graficznego. To oferta specjalna, a zatem aby z niej skorzystać, musisz właściwie wpisać ten adres!
Zamówienie możesz też złożyć za pośrednictwem telefonu (numer: 001 6503909600) lub faxu (numer: 001 6503909755).

Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Nowatorskie połączenie najlepszych elementów strategii oraz RPG

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, które Odyseusz dokonał w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko lut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić z każdego śmiertelnika herosa. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę, zmierzyć się ze wszystkimi mitologicznymi bestiami i udowodnić, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami ludu...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami.
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale scenerią - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za 2 krążki CD!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Quicksilver i logo Quicksilver są znakami

Okładki na pełne wersje

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl
Telefon i fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18.

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

SHOGUN PL

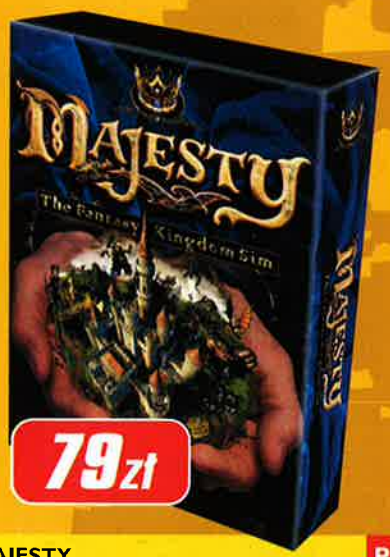
Nowa gra strategiczna, w której możesz poprowadzić oddziały samurajów w wielkiej wojnie domowej. Nie lada gratka dla miłośników strategii.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis pełną wersję gry Reflux.

PREMIERA: Czerwiec 2000

WEHIKUŁ CZASU PL

Wehikuł czasu to nowa gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. Do gry dołączona jest książka Herberta Wellsa. W roli głównej wystąpi Krzysztof Kolberger.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000



MAJESTY PL

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: 21 czerwiec 2000

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Wrzesień 2000

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.

PREMIERA: Czerwiec 2000

AZTEC PL

Przenieś się w fantastyczny świat azteków. Wciel się w postać młodego mieszkańca miasta Tenochtitlan i poznaj tajmnicę upadku całej cywilizacji
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo

PREMIERA: 7 czerwiec 2000

ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR PL

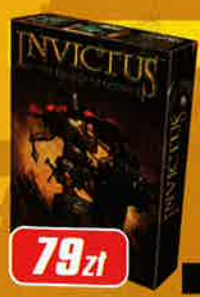
Znakomita rozrywka dla całej rodziny. Wciel się w postać Asterixa i Obelixa i przeżyj wspaniałe przygody w średniowiecznym świecie Gallów.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Czerwiec 2000

POMPEI PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII wieku na cztery dni przed wielką katastrofą w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000



INVICTUS PL

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: 14 czerwiec 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres: ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax (0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Cennik gier PC CD ROM

A.D. 2044 PL	45 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł
ACM 1918 PL	49 zł	Lemmings Pak PL	49 zł
Alfa Centauri	69 zł	Motocross Madness	209 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need for Speed 4	149 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	NHL 99	69 zł
Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Panzer Elite	129 zł
C&C + misje	89 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Phantasmagoria	69 zł
Dark Reign	59 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Dark Stone	99 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Diablo Hellfire	49 zł	Redguard	59 zł
FIFA 99	99 zł	Screamer Rally	59 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Silent Hunter	69 zł
Gex 3D	79 zł	Sin	79 zł
Gorky 17	69 zł	Spirit of Speed	99 zł
GP 500	99 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Gromada	49 zł	Steel Panters III	69 zł
Half-Life Gold	99 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Superbike World Championship	59 zł
Heretic II	99 zł	Team Apache	69 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Turok 2	59 zł
Jack Orlando	49 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Książki i gry karciane

45 zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

19 zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING
W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

27 zł

WROTA BALDURA

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników gry Baldur's Gate.

39 zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

27 zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

25 zł

25 zł

39 zł

39 zł

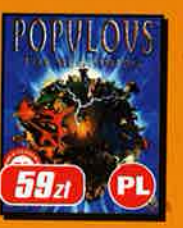
45 zł

49 zł

49 zł

49 zł

59 zł



59 zł

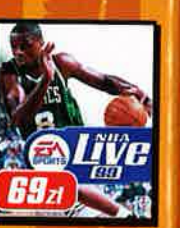
65 zł

69 zł

69 zł

69 zł

69 zł



69 zł

69 zł

69 zł

69 zł

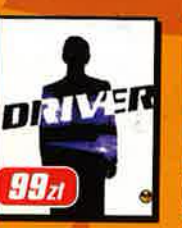
79 zł

99 zł

99 zł

99 zł

99 zł



99 zł

99 zł

99 zł

99 zł

129 zł

145 zł

149 zł

149 zł

189 zł

209 zł

Wirtualny Świat poleca

FREESPACE 2

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.

PLANESCAPE: TORMENT

Torment to nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout 2. Zajmuje aż 4 CD i ma ponad 3500 stron tekstu. W rolach głównych: Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski i Wiktor Zborowski. W pudełku z grą znajdziesz również: T-shirt, mousepad, plakat i słownik.

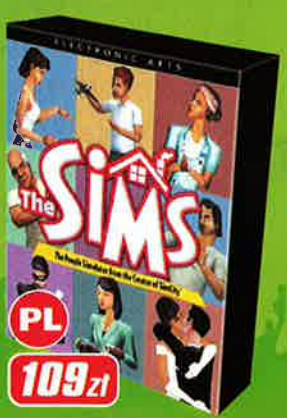
FREESPACE

TZAR

ROLLERCOASTER TYCOON

FAUST

THE SIMS



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Zupełnie Nowe!

• MAX I DN NA E3

Gathering of Developers poinformowalo, że najnowsza produkcja 3D Realms zostanie zaprezentowana na targach E3. Chodzi tu o slynny FPP, Max Payne, na którym wielu już postawilo krzyżyk. Wiadomo też, że - wbrew wcześniejszym pogloskom - NIE zostanie pokazane NIC, co ma związek z Duke Nukem Forever. A obiecywano i tak niewiele - filmiki... Wróćmy jednak do Maxa Payne. Otóż okazuje się, że przez te 2 lata gierka zmieniła się całkowicie - wszelkie screeny, które wówczas opublikowano, można sobie o kant... :). Teraz grafika ma być "fotorealistyczna i zapierająca dech". No cóż - zobaczymy... a oto jeden obrazek z Maxa.

• POLSKI GROM

Rebelmind, firma w sklad której wchodzą m.in. twórcy Gorky 17, tworzy grę zatytułowaną: Grom. Podobnie jak Gorky, będzie to miks RPG i gry akcji, tyle że w 3D i osadzoną w realiach II wojny światowej. Do tematu na pewno jeszcze powrócimy...

• MILION SIMÓW

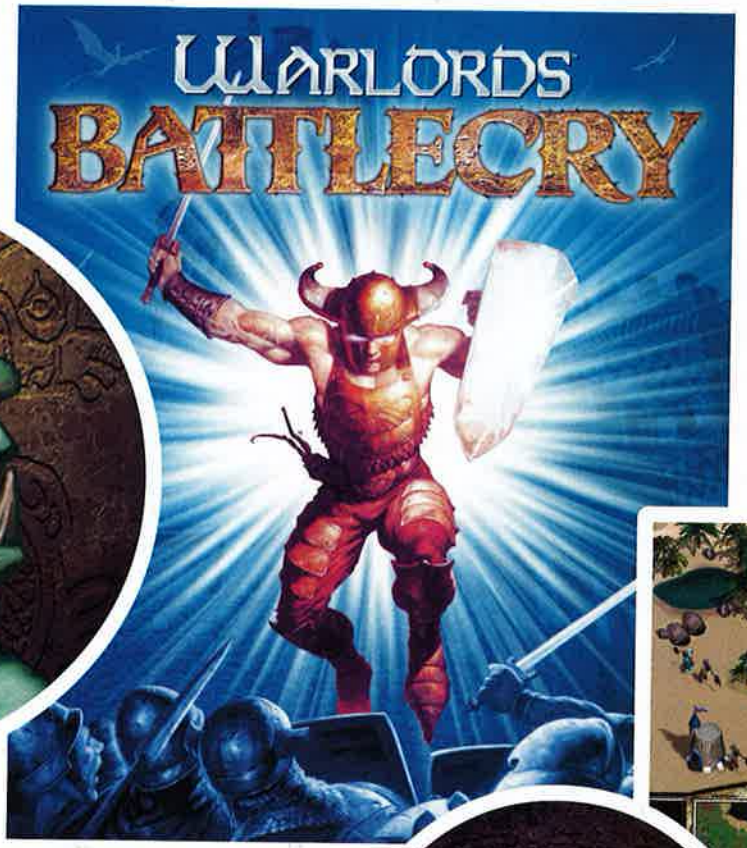
EA pochwaliło się, że sprzedało już ponad 1 milion egz. gry The Sims. I to zresztą od razu widać w zestawieniach (patrz niżej).

• TOP 10 GIER

1. The Sims
2. Who Wants To Be A Millionaire
3. Soldier Of Fortune
4. Star Wars: Force Commander
5. Star Trek: Armada
6. Roller Coaster Tycoon
7. Age of Empires II: Age Of Kings
8. Thief 2: The Metal Age
9. Unreal Tournament
10. Tiberian Sun Firestorm

Heheh, po raz pierwszy na tym zestawieniu nie ma symulacji polowań :). Ciekawe też że jest UT, a nie ma Q3A...

WARLORDS BATTLECRY



Fabuła gry opowiada o zmaganiach z dwoma potężnymi meteorami, zwanymi Two Tears. Bohater i jego armia muszą je zwyciężyć (nie pytajcie mnie: CO? JAK?!, nie ja jestem scenarzystą). Do poprowadzenia jest aż osiem ras: ludzie, karły, orki, Minotaury, umarlaki, mroczne elfy, leśne elfy oraz elfy. Jak się łatwo domyśleć, część z nich stoi po stronie dobra, a część zła. Wybór ścieżki, jaką podąży bohater, zależy wyłącznie od gracza. Podobnie, jak decyzja, w jaką postać się wcielić (wojownik, kapłan, złodziej lub czarodziej). Dochodzi jeszcze do tego szesnaście specjalności, jak np. Palladyn, medyk oraz szesnaście skillsów (Combat, Dexterity itd.). Po każdym epizodzie, gracz otrzymuje do dyspozycji punkty, za które może nabyć jednostki. Przykładowo Peasant kosztuje 1 punkt, Swordsman

Herezja!!! Wrzasnął mój kumpel, zakochany śmiertelnie w serii Warlords, na wieść o nowej grze z tego cyklu, a zatytułowanej Warlords Battlecry. Do tego okrzyku dorzucił, po kilku sekundach potrzebnych na przetrawienie wszelkich wiadomości związanych z Warlords Battlecry, kilka przekleństw. Zrozumiałem go. Chociaż nigdy nie byłem fanem Warlords, to wiem, co znaczy zostać zdradzonym przez swoje ideały. Ile to razy doświadczyłem czegoś takiego na podstawie kapel, które sprzedały się komercji...

3, a łucznik 2. Dostając powiedzmy 10 punktów, można kupić dwóch Swordsmanów, dwóch Peasantów i łucznika. Nie obejdzie się bez czarowania w Battlecry. Osiem różnych szkół magii daje nam razem ponad 90 czarów. Kampania składa się z sześciu rozdziałów, a oprócz niej do dyspozycji są pojedyncze scenariusze i multiplayer (via LAN czterech graczy i przez Internet sześciu) oraz edytor scenariuszy.

Graficznie, przynajmniej na screenach, Battlecry prezentuje się przyzwoicie. Może bez rewelacji, ale chyba ciężko zaszokować czymś wyjątkowym w gatunku ertesów. Pełne 3D, typowe krainy fantasy i tak samo klasyczne postacie potworów. Zobaczymy, jak to wszystko będzie wyglądało (czytaj: przede wszystkim poruszało) się w rzeczywistości. Sporo czasu zajmuje autorom dopracowanie interfejsu, co jak wiadomo jest dość ważnym punktem każdej gry riltajmowej. Schrzanione sterowanie potrafi uprzykrzyć maksymalnie życie graczowi. Nieźle zapowiada się również oprawa dźwiękowa. Wspomaganie w postaci DirectSound 3D i Dolby Digital jest jak najbardziej wskazane.

Battlecry ukaże się na półkach sklepowych w najbliższych tygodniach. W zachodniej prasie już teraz typują tę grę do tytułu "gry roku", w kategorii RTS. Wkrótce się przekonamy, czy zagraniczni spece mają rację. Wydaje mi się, że raczej nie, bo trudno będzie zaskoczyć graczy czymś świeżym. Bardziej tego typu stwierdzenia mają chyba na celu zwrócić na Battlecry uwagę fanów Warlords, którzy spisali go na straty, na wieść o przeniesieniu ich ukochanej gry w czas rzeczywisty. □

ELD (np: Deranged "III")

Czy autorzy cyklu Warlords skomercjalizowali się? Ciężko to stwierdzić, aczkolwiek nie da się ukryć, że 'riltajmy' są obecnie zdecydowanie bardziej popularne niż klasyczne strategie. Są zatem dwa wyjścia. Albo programiści poczuli się zmęczeni powielaniem tego samego (powstały przecież trzy części Warlords plus kilka dodatków) i postanowili spróbować czegoś nowego, lub też podążyli za obecną modą. To zresztą jest tak naprawdę nieważne. Liczy się fakt, iż Warlords Battlecry jest, w przeciwieństwie do poprzednich części, trójwymiarowym RTS-em z elementami RPG. Fanom pewnie ciężko się pogodzić z tym, że ich ukochany Warlords będzie od tej chwili przypominał bardziej Age Of Empires 2 lub Command & Conquer niż kochanego Warlords. Takie są realia rynku komputerowego. Mimo wszystko zwolennicy tego cyklu nie powinni zbyt wcześniej rozpaczać i wieszać psów na autorach cyklu Warlords, bowiem jest duża szansa, że zakochają się w Battlecry.

Warlords Battlecry
SSI

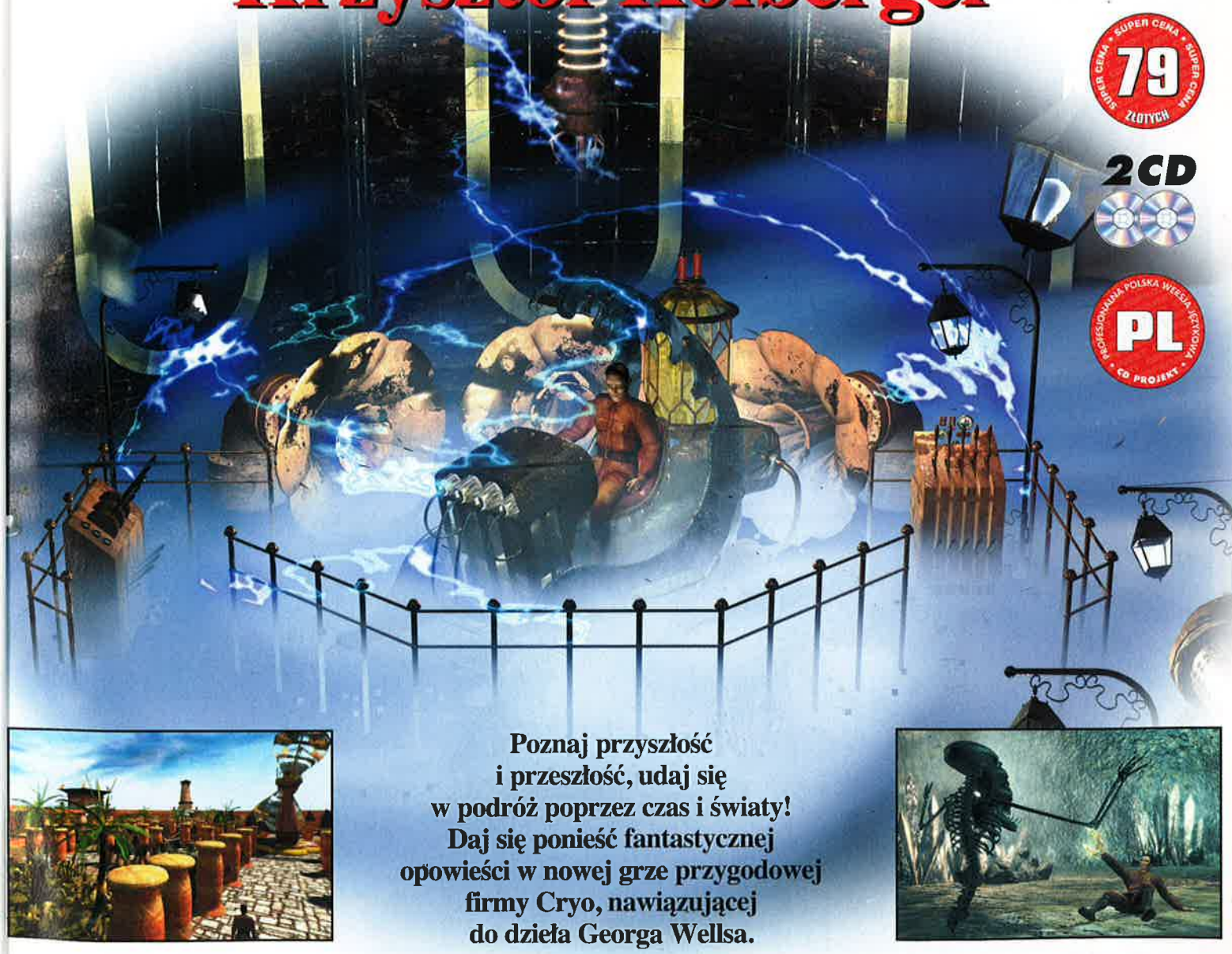
Już w sprzedaży doskonała gra przygodowa po polsku w niskiej cenie!

Adaptacja powieści Georga Wellsa

WEHIKUŁ CZASU

w roli głównej

Krzysztof Kolberger



Poznaj przyszłość i przeszłość, udaj się w podróż poprzez czas i światy! Daj się ponieść fantastycznej opowieści w nowej grze przygodowej firmy Cryo, nawiązującej do dzieła Georga Wellsa.

Początkowo dzień, w którym zbudowałem maszynę czasu, wydawał mi się najważniejszym dniem w dziejach całej ludzkości. Maszyna otwierała nowe możliwości - eksploracji przeszłości i przyszłości oraz poznania istoty czasu. Teraz już wiem, że był to przeklęty dzień. Jestem uwięziony w innym czasie, w którym jestem obcym, tak jak obcy mi jest świat, który zastałem.
Moja pierwsza podróż i pierwsza potworna porażka...
Wehikuł Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem.

W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!
Już dziś rozpocznij przygotowania do najdłuższej podróży poprzez czas i przestrzeń!

- Nieliniowa fabuła, dzięki której możesz grać w Wehikuł Czasu wielokrotnie i za każdym razem możesz napotkać nowe sytuacje i ukończyć grę na różne sposoby.
- Każda z napotkanych postaci ma własną rozwiniętą sztuczną inteligencję dzięki której jej zachowanie jest unikalne i jest związane z jej własnymi celami i potrzebami.
- Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby z sugestywną grafiką powstałą dzięki oryginalnej kombinacji grafiki prerenderowanej i liczonej w czasie rzeczywistym.
- Niesamowita ścieżka dźwiękowa z utworami przygotowanymi m.in. przez muzyków z francuskiej grupy ONB (dwie złote płyty we Francji) nadająca rozgrywce niepowtarzalny klimat.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

JUŻ W CZERWCU...

AZTEC

Fascynująca gra przygodowa, której akcja toczy się w zaginionym złotym mieście Azteków.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Zupełnie Nowe!

• COLIN MCRAE RALLY 2

News pozytywny: rywalizujący gracze będą mogli korzystać w trybie zręcznościowym z podziału ekranu na dwie części. News negatywny: premiera gry została przesunięta na połowę czerwca.

• OBI-WAN

Kombinat LucasArts nie ustaje w produkcji gier "starwarsowskich". Anonsujemy kolejną nowość: shooter 3D bazujący na motywach Phantom Menace, opowiadający o przygodach Obi-Wana. Firma na razie nieco się czai, obiecując, że odsłoni karty na majowych targach E3. Ciekawe, kiedy pojawi się Darth Maul lub DM vs. Obi-Wan, ew. Jedi Collectors :).

• CZTERY GRY Z CRYO

Pierwszą jest anonsowana już na łamach CDA przygodówka 3D - Time Machine, zainspirowana książką H.G. Wellsa. Premiera na dniach. The Odysee to kolejna już wycieczka w czasy starożytnej Grecji. Powiedzmy, że będzie to przygodówka, która opowie to, co przemilczał w

Legends of Might & Magic

Nie mają chwili odpoczynku fani świata stworzonego przez New World Computing. Ani też ich portfele. Na półkach sklepowych pojawiają się wciąż nowe części i dodatki do nieśmiertelnych cyklów Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic. I co w tym dziwnego? Niby podobną taktykę stosują również wszystkie inne firmy, wydając masowo sequele popularnych gierek. Ale w przypadku New World Computing podejście do graczy jest nieco inne. Oprócz ulepszania swoich sztandarowych produkcji, co jakiś czas próbują stworzyć coś nowego i ambitnego w świecie Might & Magic. Kilka miesięcy temu był to niezły TPP Crusaders of Might & Magic, a już na jesień światło dzienne ujrzy Legends Of Might & Magic.

ELD (np: Opeth "Still Life")

Wiem, że Ci z czytelników, którzy najpierw spojrzeli na screeny, a dopiero później zaczęli czytać niniejszą zapowiedź od razu stwierdzili, że mają do czynienia z Might & Magic IX. Nic bardziej mylnego, chociaż nie da się zaprzeczyć, iż zarówno Legends Of Might & Magic, jak i dziewiąta część Might & Magic powstają na tym samym engine. Zaznaczyć muszę, że nie byle jakim "silniku". New World Computing wykupiło bowiem od Monolith prawo do użycia LithTech 2.0 (taka przyjemność kosztuje skromne 250 000 zielonych), a to gwarantuje grafikę trójwymiarową najwyższej klasy. Dla nieobeznanych z tematem podam tylko, że na tym enginie powstały takie gry, jak Shogo, Blood 2 czy Sanity.

Sztabem programistów kieruje Jon Van Caneghem, który słynie z tego, iż zawsze dąży do perfekcji. Nie inaczej jest w przypadku Legends Of Might & Magic. Skutkiem tego doskonały LithTech został jeszcze odrobinę podrasowany. Znajdzie to odzwierciedlenie przede wszystkim w postaci większej ilości jednostek na lokacji oraz ma wpłynąć na perfekcyjny wygląd postaci. W pełni trójwymiarowe i renderowane postacie stanowią nie lada gratkę dla fana Might & Magic. Szkoda tyl-

ko, że nie zobaczymy wszystkich potworów znanych z gier opartych na fabule M&M, ale cóż się dziwić? Wszak przez gry, sygnowane znaczkiem 3DO, przewinęło się ponad 200 bestii! Natomiast w Legends Of Might & Magic spotkacie "zaledwie" trochę ponad 50. Za to wszystkie zostaną, tak jak wspomniałem, znakomicie dopracowane. Wyglądają wspaniale - biorąc pod uwagę fakt, że do ukończenia gry pozostało jeszcze co najmniej kilka miesięcy, zatem możliwe jest jeszcze "dopieszczenie" projektów. Postacie potworów są pełne szczegółów i składają się z kilkuset polygonów. Nie powinniśmy mieć również żadnych zastrzeżeń do rozległych lokacji. I to zarówno tych, w których akcja dzieje się wewnątrz budynków, jak i tych na otwartej przestrzeni. Wszystkie lokacje są zapewne doskonale znane fanom cyklu M&M. Mroczne wnętrza zamków, katedr i rozległe przestrzenie fantastycznych krain...

Skoro wiecie już jak będzie wyglądało Legends Of Might & Magic, to jesteście zapewne ciekawi, co to właściwie będzie za gra. I tu mam problem. Programiści New World Computing strzegą tajemnicy fabuły, niczym Bill Gates swoich planów dotyczących podbicia naszej planety. Z dostępnych informacji wynika, że po pierwsze, Legend Of Might & Magic jest trójwymiarową action-RPG. Po drugie, główny nacisk położono na grę w sieci. W tym trybie zagra w tym samym czasie nawet szesnastu graczy. Gra jest zintegrowana z GameSpy. Po trzecie, gracz ma możliwość stworzenia własnej postaci na podstawie jednej z sześciu dostępnych klas. Po czwarte, rozgrywka toczy się w czterech różnych Światach (Entroth, Xeen, Varn i nowy, który poznacie w HoM&M 4 oraz M&M IX). Po piąte, w każdym z nich bohater musi znaleźć potężny artefakt, aby móc kontynuować swoją wędrówkę i powstrzymać potwora, który dostał się do Świata M&M poprzez wrota Anduran. Tyle udało się nam wyciągnąć od autorów. Reszty należy się samemu domyślać.

Cóż ja mogę napisać na zakończenie? Hmmm... fanów M&M nie muszę zachęcać do wypatrywania Legends Of Might & Magic, a pozostali z pewnością nie mogą już patrzeć na logo New World Computing. Jako że jestem przedstawicielem redakcyjnej frakcji fanatyków M&M, już zacieram łapki. Jesień tego roku będzie gorąca. Czwarta część HoM&M i Legend Of Might & Magic sprawią, że nie będę mógł się oderwać od monitora. Zatem byle do jesieni! □

Legends Of Might & Magic
3DO

Zupełnie Nowe!

swej Odysei Homer :). Kiss the Sword, gra akcji + przygodówka, osadzona w XVIII wieku w Wenecji. Ponoć można będzie sporo pomachać szpadą. Sword of Justice to ukłon w kierunku fanów mitów arturiańskich. Anglia, VII n.e. - zderzenie wierzeń Celtów i religii chrześcijańskiej (do wyboru: punkt widzenia Celta lub chrześcijanina!, sporo magii etc. Premiera - jesień tego roku.

• LARA I FILM

News o aktorce w roli Lary wzbudził spore zainteresowanie. Zatem macie tu nowe zdjęcia tej aktorki. Niezła babka, nie powiem... PS. Kilku zdjęć szukajcie na CD - Bonus1/Lara-Jolie.

• TITLE DEFENCE

Stęskniony za mordobiciami? No to czekaj na tę grę. Będzie to symulacja boksu, ale raczej zręcznościówka niż rasowa symulacja. Coś jak KO Boxing?

Zupełnie Nowe!

• PROJECT TWO - BUL BUL BUL...

Autorzy m.in. Plane Crazy oraz Jazz Jackrabbita ogłosili... bankructwo :(.

• JAGGED ALLIANCE!

Po pierwsze: JA 3 już się robi - gra będzie gotowa w roku 2001. Po drugie - dodatek do JA2 (Unfinished Business - brzmi znajomo!) jest już w fazie gold, zatem lada dzień trafi do sprzedaży.

• FREEDOM: FIRST RESISTANCE

To gra słynnej firmy Red Storm Entertainment. Rozgrywana w TPP gierka action/adventure, bazuje na noweli popularnej autorki fantasy, Anne McCaffrey. Opowiada o inwazji obcej rasy, Cattenów, na Ziemię. Co gorsza, inwazja się powiodła, ludzie dostali po krzyżu, gospodarka leży... i tylko niewielkie grupki bojowników nie złożyły jeszcze broni. Wcielamy się w Angela Sancheza - jednego z tych niepokornych. Co będzie jego celem, nie muszę chyba się rozpisywać? Premiera pod koniec roku.

• DAIKATANA...

Serialu "Wydamy w terminie - no chyba, że nie" ciąg dalszy. Polska premiera tej gierki przesunęła się na czerwiec. Powód? Opóźnienie premiery oryginalnej wersji. Na Zachodzie bez zmian...

• LORD BRITISH ODCHODZI

Ci, którzy wiedzą kim jest imć Garriot dla Origin i fanów RPG (i cyklu Ultima) na pewno zszokują się wieścią, iż człowiek ten opuszcza firmę, której był współzałożycielem i spiritus movens... (Amen). Wraz z nim odchodzi też 6 innych pracowników Origin.

• NOBLE ARMADA NIE NADLECI

Ripcord ma chyba problemy, bo kolejne anonsowane przez niego gierki są wysyłane na zieloną trawkę. Po Trans Am 68-72, Third World, Beneath, przyszła pora na niezle zapowiadającego się RTS + space-sim o nazwie Noble Armada: Fading Suns. Gierka miała się pojawić gdzieś na wiosnę, a tu nagle ogłoszono, że prace nad nią "wstrzymano na czas nieokreślony". Ponoć jej twórcy rozglądają się za nowym dystrybutorem...(Być może na CD znajdziecie już jej demko).

Republic
THE REVOLUTION

Gry komputerowe od początku swojego istnienia wiązały się z rozwojem sprzętu komputerowego. Doszło w końcu do tego, że dzisiejsze komputery są maszynami naprawdę potężnymi, jednak twórcy gier nadal uznają je za nie wystarczające do swoich celów. Czasem jednak zdarzają się rewolucje. Pojawiają się gry, które trzęsą posadami komputerowego świata, a ich twórcy stają na najwyższym podium. Sądząc z zapowiedzi, które pojawiły się do tej pory, i podpierając się swoim zdrowym rozsądkiem, dochodzę do wniosku, iż taką rewolucją będzie Republic. Chyba symulator tak złożonego obiektu, jakim jest państwo wraz z wszystkimi jego elementami, zasługuje - a raczej zasłuży - na takie miano?

yASiU

Wydaje mi się, że odpowiedź jest twierdząca i to nie tylko dlatego, że takie jest moje przeczucie. Za twórcami gry - firmą Elixir Studios - stoi nie tylko doświadczenie w dziedzinie gier komputerowych, ale także ogromny potencjał matematyczny, niezbędny przecież przy tworzeniu wszystkich - szczególnie tak skomplikowanych - symulatorów. Założycielem Elixir Studios jest jegomość zwący się Demis Hassabis. Choć nazwisko to może być dla Was nieznane, na pewno kojarzycie kilka projektów, w których realizacji brał on czynny udział. Między innymi jego zasługą (w pewnym stopniu oczywiście) jest niewątpliwy sukces klasycznej już gierki Theme Park. Przed założeniem własnej firmy Demis wraz z Peterem Molyneux stworzył Lionhead Studios, gdzie pracowano nad Black & White - jedną z najbardziej oczekiwanych gier ostatnich miesięcy.

Jak już wspomniałem, oprócz doświadczonych programistów, nad Republic pracują również doskonali matematycy. Ponad połowa zespołu Elixir ukończyła prestiżowe uczelnie na kierunkach związanych głównie z matematyką. Myślę, że takie właśnie połączenie doświadczeń pozwoliło tym ludziom w ogóle myśleć o stworzeniu czegoś tak skomplikowanego, jak symulator państwa. Pomysł niewątpliwie jest ciekawy i oczywiście na pierwszy rzut oka nie wygląda na nowość. Wydaje mi się jednak, że nikt wcześniej nie stworzył gry symulującej całe państwo w czasie rzeczywistym i to w aż tak wielkiej skali komplikacji. Zapewne nie we wszystkie informacje uwierzycie bezkrytycznie - podobnie, jak spora część naszej redakcji - ale moim obowiązkiem jest zapoznanie was z nimi.

Prezentację tak skomplikowanej symulacji ma zapewnić, tworzony specjalnie na potrzeby gry, engine 'Totality'. Tworzony już od ponad jedenastu miesięcy system wyświetlania grafiki zapewnia - według autorów - wyświetlanie nieograniczonej liczby wielokątów na ekranie. Chociaż brzmi to niewiarygodnie, w zasadzie jest możliwe, a możliwości, jakie daje takie rozwiązanie grafikom, są ogromne.

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 kwietnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C05 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

KUPIEC i inne gry do pobrania GRATIS!!
Wybierz
www.timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 2501 Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

Adept matematyki
Vademecum wiadomości z matematyki elementarnej i wyższej dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów wyższych uczelni..

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

Prawo Jazdy 2000
Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
N	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69,95
N	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	69,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69,00
H	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist 3	129,00
	Army Man 2	99,95
H	Atlantis 2 PL	79,00
H	Atlantis PL	39,95
	Babyz	79,00
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
N	Battlezone 2	169,00
	BLADE RUNNER	69,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
Z	C&C Tiberian: Sun-Firestorm	68,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	39,00
	Carmageddon 2	149,95
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
N	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
H	Championship Manager 3 + liga PL	89,00
	Chessmaster 7000	169,00
	Chessmaster 5500	69,00
Z	Cywilizacja 2:Próba Czasu PL	89,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
H	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Cool Pool	89,00
H	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Delta Force	99,00
N	Delta Force 2	129,00
Z	Demise PL	99,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Helfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
Z	Die Hard Trilogy 2	109,00
	Discworld Noir	69,95
	Dogz	69,00
	Double Agent	39,00
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	DUNE 2000	59,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
Z	F/A-18 - (Jane's)	149,00
Z	F/A-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	39,00
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	39,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
N	Final Fantasy VIII	159,00
	Fire Zone PL	39,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Floyd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
	Ford Racing	129,00
Z	Formula 1 - 2000	109,00
	Formula 1'99 (OPT)	156,86
Z	Freespace 2 PL	79,00
Z	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95
	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gromada PL	49,95
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
H	Half Life Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	39,95
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
N	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	iF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	IM1A2 Abrams	39,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II ang	119,00
Z	Imperium Galactica II PL	119,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
N	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	39,00
	Insane Speedway 2	39,00
Z	Invictus PL	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	99,95
H	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belferoga	69,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Logo Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	89,95
	Liga Polska Manager'98	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	49,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	MDK PL	59,95
Z	Messiah	79,00
	Mig Alley	129,00
H	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
Z	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
Z	Need For Speed:Porsche 2000	109,00
	NHL 2000	99,00
	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
N	Nox	119,00
Z	Odorek i Boberek-Na Lednej Olimp. PL	69,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
N	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PHANTASMAGORIA	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
H	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Planescape: Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
Z	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
	Quake 3:Arena	179,00
	Quake I:Offering	89,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Radio Control Racing	89,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
H	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Settlers 2 Misje PL	19,95
H	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
N	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
Z	Shogun	149,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	75,00
N	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
H	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
N	Ski Extreme	69,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
	Spearhead	39,00
	Spec Ops 2 CD	159,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	59,95
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
N	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Szachy 1998	59,00
	Target PL	39,00
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Hospital	59,95
	THEME PARK	59,99
	Theme Park World PL	99,00
N	Theme Park+Theme Hospital	59,95
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	39,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Total Annihilation	69,95
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	49,95
N	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,95
Z	Ultima 9: Ascension	149,00
	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
	Urban Chaos	159,00
N	USAF	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virus	39,00
	VIVA Football	59,95
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Worms	35,00
	Worms Armageddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-File Unrestricted Acces	69,95

Zupełnie Nowe!

• THRONE OF DARKNESS

Gierka, RPG osadzony w realiach feudalnej Japonii, przeżywała ciężkie chwile. Pierwotny wydawca, Acclaim, odpuścił ją sobie... ale na szczęście ludzie ze Sierry przygarnęli twórców. Tym samym szanse na wcielenie się w młodego ronina, i to jeszcze w tym roku, są bardzo duże.

• GATES ZHACKOWANY!

Jeden z hackerów zaatakował serwer, na którym przechowywane były dane o kartach kredytowych (dane te umożliwiały nielegalny pobór kasy!). Wśród tych, które dane zostały zhackowane był nawet sam Bill Gates. Hacker nie zamierzał jednak podjąć ani miliarda zielonych z jego konta :) Itak twierdził, gdy go złapali :))) - chciał ponoć tylko udowodnić, że zabezpieczenia owych serwerów są do... No cóż - udowodnił. Będzie się miał czym chwalić w kiciu.

• WARCRAFT III

Były kiedyś straszne pogłoski, że ten qltowy RTS ma zostać "zerpegowany". To trochę tak jakby przerobić Q3 na przygodówkę :). Na szczęście Blizzard doszedł do podobnego wniosku i możemy zapewnić, że W3 nadal będzie RTSem i (podobnie jak Diablo 2, hehehehel ukaże się w zapowiadanym terminie. BTW: problem w tym, że na razie nikt nie wie co to za termin. Ach ten Blizzard :).

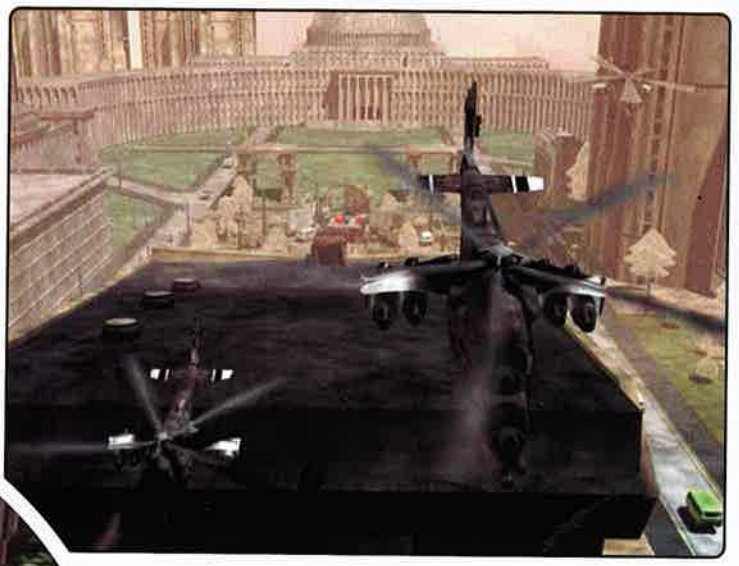
• HALF-LIFE - WIĘCEJ

Sequel wstępnie zapowiadany jest na wrzesień (ciekawe którego roku ;P). Ale na pewno szybciej doczekacie się kolejnego packa z misjami - Half-Life: Hostile Takeover. Ponoć w sklepach już od sierpnia TEGO roku :).

• CRIMSON SKIES

Przypominamy, że ta gra to jakby skrzyżowanie Plane Crazy + alternatywnej historii świata (a przynajmniej lotnictwa) + sporo grzania w klimatach pamiętnego (Amigowcom) Wings. Premierę gry przewidziano na jesień roku 2000. Akcja osadzona jest w roku 1937 w USA, gdzie zmierzymy się z... powietrznymi piratami. W USA, które nie podźwignęło się z Wielkiego Kryzysu, panuje anarchia i bezprawie; państwo rozpadło się na 4 wrogie sobie frakcje. Jedyny - w miarę - bezpieczny sposób prze-

Każdy budynek to od pięciu do dwudziestu milionów poligonów. Wymodelowany zostanie każdy obiekt, aż do śrubek łączących elementy krzeseł znajdujących się w pomieszczeniach. Cegły to już nie tekstura nałożona na płaski obiekt - każda z nich traktowana jest indywidualnie, podobnie, jak wszystko w świecie stworzonym na tym engine. Ponadto możemy się spodziewać naprawdę interesujących efektów związanych z oświetleniem. Przy możliwości wprowadzenia nieograniczonej ilości źródeł światła nawet Unreal wypada blado. Nierealny pozwalał na zastosowanie maksymalnie trzech źródeł światła naraz, tymczasem w Republic każda latarnia będzie osobnym źródłem światła, każde okno, światło samochodu itp., itd. Do tych ciekawostek należy dołożyć rzeczy tak normalne, jak volumetryczna (czyli mająca zmienną gęstość) mgła oraz traktowanie wszystkich obiektów prawidłami fizyki. Ta ostatnia możliwość to zapewne zasługa tych wszystkich tęgich matematycznych głów zatrudnionych przy produkcji gry. Dla przeciętnego gracza będzie to oznaczało, że przykładowo wybuch samochodu na skrzyżowaniu nie tylko pozostawi wrak, ale również spowoduje adekwatne do siły wybuchu zniszczenia wokół, uszkodzi budynki odłamkami, powybija szyby itp. Krótko mówiąc, celem twórców 'Totality' jest jak najdokładniejsze oddanie rzeczywistości (też mi nowość he, he). Swoją drogą ciekawostką jest fakt, że ten sam engine będzie używany zarówno do obserwacji całego świata gry - o wymiarach 2000x2000 kilometrów - jak i szczegółów, takich jak płatki kwiatów w doniczce na oknie.



Przyznacie chyba sami, że obietnice dotyczące engine'u są... dość ciekawe? W zasadzie możliwość ich sprawdzenia będziemy mieli dopiero za pewien czas, a tymczasem warto chyba wspomnieć o co chodzi w samej grze. Wspomniany - dość spory - teren gry to nic innego, jak hipotetyczna republika leżąca gdzieś na obszarze byłego Związku radzieckiego. Novistrana, jej mieszkańcy i cała infrastruktura stają się celem i jednocześnie narzędziem naszej rozgrywki. Staniemy bowiem na czele niewielkiej początkowo organizacji, która za pomocą wszelkich środków postara się przejąć władzę. Wśród dozwolonych metod działania znajdują się właściwie wszystkie metody, dzięki którym ktoś kiedyś doszedł do władzy, a więc korupcja, cicha agitacja, akty terroryzmu, rewolucje itp. Tylko i wyłącznie od gracza, oraz od poczynań jego konkurentów (maksymalnie szesnastu mających oczywiście ten sam cel) zależy, czy przejęcie władzy w kraju odbędzie się bezboleśnie, czy też ulice miast i wsi spłyną krwią niewinnych.

Trudno rzecz jasna wyobrazić sobie zarządzanie organizacją o zasięgu krajowym samemu i to jeszcze w czasie rzeczywistym. O tym jednak autorzy również pomyśleli. Nasza postać, jak na przywódcę przystało, otoczona będzie gronem pochlebców, zauszników, doradców i innych ludzi, którzy z chęcią przejmą na swoje barki część obowiązków. Dzięki temu, gracz będzie musiał koncentrować się jedynie na rzeczach istotnych, które dzięki specjalnie zaprojektowanemu interfejsowi będą zawsze pod ręką. Sam system obsługi tworzony jest w sposób, który być może nie jest najlepszy, ale na pewno ciekawy. Autorzy stwierdzili bowiem, że jeśli ich rodzicielki nie będą potrafiły połapać się w obdłudze gry w ciągu dziesięciu minut, należy ją jeszcze uprościć, nie pozbawiając przy tym żadnych opcji. Podejście ciekawe, tylko czy się sprawdzi?

Nie jest to jedyne pytanie, które zrodziło się w mojej głowie przy pisaniu tego tekstu. Niestety, brakuje odpowiedzi. Pojawią się one dopiero po premierze gry, która jest zapowiadana jeszcze na ten rok. Chyba warto poczekać. □

Republic
Elixir Studios / Eidos

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, a prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA
TYLKO W CZERWCU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**

- **119 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY POLECAMY

C&C
+ wszystkie misje
Red Alert
+ wszystkie misje
Tiberiun Sun
grywalne demo

MOUSE PAD GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	NBA Live 99	59
Blade Runner	65	Need for Speed 3	59
Crime Cities pl	99	Odorek i Boberek pl	75
Demise pl	99	Pizza Syndicate pl	69
Dune 2000	65	Rezerwowe Psy pl	59
Dun. Keeper pl + Mag. Carpet	59	RollerCoaster Tycoon pl	69
Freespace 2 pl	79	Sid Meier's Gettysburg	59
Grand Prix World	99	Sid Meier's Alpha Centauri	59
Half-Life Generation	159	Skout pl	69
Heroes III Armagedon's Blade	55	Star Wars: Force Commander	189
Heroes III Shadows of Death	55	Star Wars: Shadow of the Empire	119
Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Starcraft	99
Hugo Tropikalna Wyspa pl	75	Tzar pl	69
Imperium Galactica 2 pl	119	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	59
Lemingi: Rewolucja pl	99	Worms	39
Liga Polska Manager 2000 pl	99	X-Com Apocalypse	45

PC POWERPAD PRO
105 zł

PC AVENGER
135 zł

PC DIRPAD

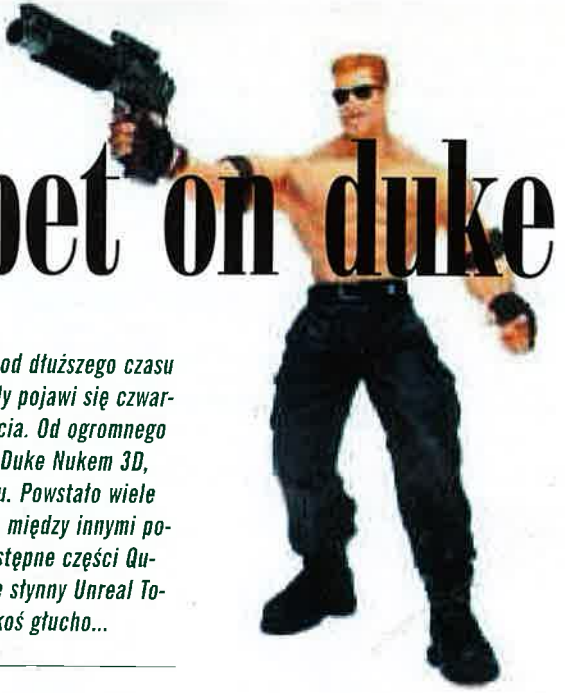
PC SPEED DRIVE
319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Always bet on duke



Fani Duke'a Nukem'a od dłuższego czasu zastanawiają się, kiedy pojawi się czwarta część przygód Księcia. Od ogromnego sukcesu, jaki odniósł Duke Nukem 3D, minęło już wiele czasu. Powstało wiele znakomitych gier FPP, między innymi pojawiły się już dwie następne części Quake'a, oraz oczywiście słynny Unreal Tournament. A o DNF jakoś głucho...

Sarmac

Zupełnie Nowe!

mieszczania się, to transport lotniczy. Ale oto pojawili się piraci... i rosyjskie sterowce. Przypadek? Może. A może nie. Będziesz musiał to rozwikłać i skopać tylki złym ludziom podczas kolejnych 24 misji, wzbogaconych o mnóstwo cut-scenek i animacji. Świat wykreowany w grze jest tak ciekawy, że już powstają gry planszowe i książki, eksploatujące zarysowane tam wątki. Czyżby narodziny kultowej gry? Dodamy tylko w sekrecie, że wśród twórców CS znajdziecie ludzi odpowiedzialnych za BattleTecha i MechWarriora 3. Zatem to nie może być TYLKO strzelanina...

Duke Nukem Forever miał być grą platformową (tak jak poprzednicy Duke Nukem I i Duke Nukem II), ale ostatecznie "postawiono" na FPP. Z początku gra była tworzona na engine Quake II. Niedługo później na E3'98 został zaprezentowany krótki filmik. Już wtedy gra zadziwiała wspaniałą grafiką i dźwiękiem. Jednak po ponad roku od rozpoczęcia produkcji Scott Miller (dyrektor 3D-Realms) ogłosił zmianę engine na najnowsze "serce" Unreal Tournament. Nikt nie miał wątpliwości, że wyjdzie to Księciu na dobre, przynajmniej pod względem graficznym. Podobno zmiana nie miała przedłużyć daty premiery, ale jak widać nie była to prawda. (Chociaż oficjalnie tego nie ogłoszono, to z wywiadów, jakie dawał Scott Miller, można było wywnioskować, że DNF miał się pojawić pod koniec 1999 roku). Na pytanie dlaczego autorzy milczą, George Broussard (szef projektu) odpowiada: "Chcemy, żeby gracze byli zaskoczeni w pierwszym zetknięciu z grą. Duke Nukem jest bardzo znany już teraz, więc nie ma potrzeby szeroko rozgłaszać o nim, ani wypuszczać tysięcy ekranów. W długiej drodze (przy produkcji gry) przewidywanie jest to, o czym mówimy. Grając w Duke 3D, ludzie nie wiedzieli czego oczekiwać, nie było: listy broni, listy postaci ani listy lokalizacji. Wydaje mi się, że ten niedostatek informacji sprawił, że gra stała się popularna, była niezłą zabawą. Teraz, w przypadku większości gier, wiemy wszystko o grze, zanim ją kupimy i zagramy. Więc jaki jest sens gry, kiedy, grając co 5 minut, myślisz "O tu jest ten ekran" lub "Hej to jest ta pułapka, o której czytałem".

Gra ma ustanowić nowy standard w dziedzinie gier FPP i powalić graczy na kolana. W Duke Nukem 3D najbardziej przyciągała nas fabuła. To dzięki niej te godziny spędzone przed monitorem na strzelaniu do przeciwników nie były nudne. W końcu mieliśmy w tym jakiś cel. Podobnie ma być w DNF. Powraca dr Proton i jego "zmutowani" poddani, a nasz Książę wplątuje się w nową historię, która na

• ZAJRZEĆ WARTO?

Http://www.multiplayer.help.pl Internetowy |multiplayer servis| to przeważnie świeże "njusy" z branży gier komputerowych. Można znaleźć również dział z cheatami i kodami, download, pomoc dla graczy (masz problem z grą/sprzętem? Napisz - redaktorzy spróbują Ci pomóc), a także chat room, "gracz pozna gracza" (skrzynka kontaktowa), dział Quake i Need for Speed oraz porady jak modyfikować gry (!). Na uwagę zasługuje też podstrona o

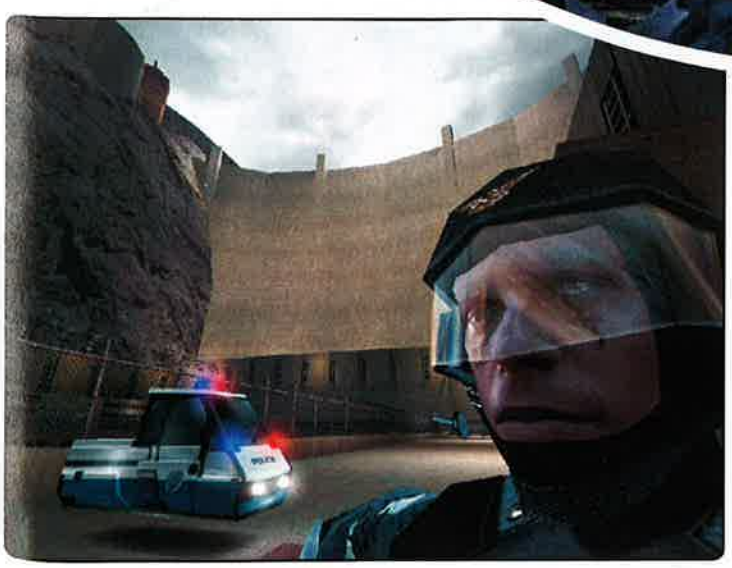
wiele tygodni spędzi nam sen z oczu. Dodatkowo pojawi się wiele postaci drugoplanowych, które, w zależności od usposobienia, mają nam pomagać lub utrudniać wykonanie zadania. Na pierwszych screenach, jakie opublikowano (jeszcze z engine QII) pojawiły się roboty. Jednak Scott Miller zdementował pogłoski, jakoby Duke miał walczyć z robotami: "Nie myślimy o robotach. Nie dają zabawy z walki i nie straszą :). Przeciwnicy w DNF będą różni, ale jeszcze o tym nie mówimy."

Różne mają być też obrażenia, jakie im zadamy, ponieważ "przeciętna postać" ma posiadać 15 punktów na ciele, które będą odbierały informacje o trafieniach. W zależności, w który trafimy; inna będzie reakcja na uszkodzenie. Bardzo ważną cechą gry jest interaktywność. W DN3D była ona doskonale dopracowana. Czyż po ciężkiej walce nie było fajnie pobawić się stołem bilardowym, pójść do baru lub biblioteki :)? Jak to będzie w DNF? Słowa George'a Broussard: "Możesz oczekiwać więcej interaktywności niż widziałeś kiedykolwiek. Interaktywizowaliśmy wszystkie rzeczy, jakie wyszły w czasie pracy (prawdopodobnie dlatego DNF powstaje tak długo). Nie podam żadnych przykładów, bo dzięki temu DNF będzie fabryką niespodzianek. Po prostu wyobraź sobie Duke 3D na sterydach". "Come get some", "Hail to the King, baby", "Your face, your ass - what's the difference" - czy pamiętacie te powiedzonka naszego Księcia? Bo w DNF na pewno nam ich nie zabraknie. Również zwolennicy pajęczyny będą mogli znaleźć w Duke'u coś dla siebie. Oprócz trybów, jakie oferował nam Q III i UT, ma być także kilka innowacji.

Nie wiadomo jeszcze dokładnie, jakiej broni będzie mógł używać Duke. Autorzy mówią, że to jeden z najtrudniejszych wyborów, jakie muszą dokonać. W ostatniej wypowiedzi George Broussard zdradził, że do wyposażenia dołączy snajperka, ponieważ "korzystanie z niej sprawia wiele przyjemności". Grę będzie umilać muzyka zespołu "Megadeath", więc z pewnością nie zabraknie nam dobrego heavy-metalu. Nie wspomniałem nic o grafice i nie będę się o niej rozpisywał, bo ma być po prostu świetna. Ci, którzy widzieli Unreal Tournament z pewnością wiedzą o co mi chodzi... Wymagania sprzętowe; podobne do wymagań UT, czyli maksymalne możliwości możemy osiągnąć na PIII 400 Mhz z 128 Mb RAM i Voodoo 2/3, grać natomiast będzie można już na PII 233 z 32 Mb RAM i Voodoo 2 (oczywiście nie w rozdzielczości 800x600 i 30 klatkach na sekundę, ale grać można).

I niestety nadal nie wiadomo NIC konkretnego o dacie premiery :(.

W zapowiedzi wykorzystano materiały z Serwisu Duke Nukem (www.valhalla.com.pl/duke) □



Duke Nukem Forever
3D Realms

Zupełnie Nowe!

dźwięcznej nazwie "mendy jajeczne", na której znajdują się śmieszne obrazki oraz zdjęcia.

• INNI GANGSTERS(I)

Nie, nie ci z Hothouse (choć robiona jest już druga część). To ludziska z Take Two pracują nad grą o identycznym - roboczym - tytule, który w związku z tym na pewno ulegnie zmianie czy choćby modyfikacji. Ściślej gierkę tworzą twórcy Hidden 7 Dangerous, czyli Illusion Softworks. Akcja - wiadomo: Chicago, lata 30. Premiera ponoć już latem!

• MARATHON 2 - SOURCE

Marathon 2 to niemal zupełnie nieznana przez większość graczy (a szkoda!) gra akcji, rodem z Bungie. Fakt, że powstała w 1996 nie oznacza, że straciła na grywalności - czego dowodem całkiem spora liczba wiernych starych fanów. Ich zapewne ucieszy, że Bungie udostępnia na swej stronie, poświęconej grze, jej kod źródłowy. Swoją drogą to niesamowite, że zajmuje on niecały 1 MB!

• STRONGMAN COMPETITION

Wbrew pozorom nie będzie to tylko symulacja ćwiczeń na siłowni (i łykania sterydów). Nie, ostatnio modne są jakieś (dość głupawe) konkurencje dla siłaczy: noszenie beczek z piwem, podnoszenie głazów etc - w sumie 8 konkurencji. I o tym właśnie będzie ta gra. Wszystko w 3D, do wyboru 6 realnie istniejących zawodników.

• HOSTILE WATERS

Grę tę robią twórcy Carrier Command (ciekawe, ilu osobom ten tytuł cokolwiek mówi?). Akcję osadzono w roku 2013. Trudno ją zdefiniować - sporo RTSa, trochę strategii, nieco symulacji... Powiedzmy, że można określić jako ambitnego RTSa, nieco w klimatach Earth 2150, w którym najważniejsze są lotniskowce - z których pokładów możemy wypuszczać w powietrze masę najróżniejszego sprzę-

Zupełnie Nowe!

tu. Prowadzimy też prace badawcze nad nowymi broniami itd. Możemy się przełączać na dowolnie wybraną jednostkę i sterować ją manualnie (w TPP). Co więcej, gra oferuje zaskakująco realistyczny model lotu. No, symulator to nie jest, ale strzelanina też juz nie. Wszystko rzecz jasna chodzi z akceleratorami dźwięku i grafiki 3D. Premiera wczesnym latem.

• VIP & INSPEKTOR GADGET

Ubi Soft "komputeryzuje" VIPa (serial akcji z Pamelą w roli głównej - brrrl oraz sympatyczny serial animowany Inspektor Gadget.

• FUTRZAKI DO BOJU!

Acclaim anonsuje BARDZO śmieszną grę: Fur Fighters. Co to będzie? Hmmm, skrzyżujcie np. jakąś grę akcji z Muppet Show i mniej więcej będziecie mieli jej obraz. W każdym razie, jeśli ktoś marzył, by dokopać pluszowym misiom i tym podobnym przyjemniaczkom, to teraz ma okazję się wyładować. Naturalnie sami też prowadzimy do boju rozmaite futerkowce (do wyboru 6) napakowane (trocinami?) i mające indywidualne combosy. Producentem jest Bizarre Creations.

• HAMMER PIXIE

Tak brzmi nazwa engine, nad którym pracuje bliżej nieznana firma Neuron Entertainment. Engine ma spory potencjał, a prace zbliżają się do finiszu. Bossowie zaś wytężają swoje własne Neurony, kombinując czy bardziej kalkuluje się udzielanie licencji na ten engine,

Praetorians

Lubicie Asterixa? Interesujecie się dziejami Cesarstwa Rzymskiego? W młodości spędzaliście długie godziny na graniu w Centuriona, a potem w Caesara? Oglądaliście w ciągu ostatnich kilku miesięcy na Hallmarku powtórki Kleopatry? Jeżeli tak, to mam dla Was znakomitą wiadomość. Chłopaki z Pyro majstrują obecnie nad grą strategiczną, osadzoną w realiach Imperium Rzymskiego. A na imię jej Praetorians.

ELD (np: True Kings Of Norway "v/a")

Nie liczcie jednak na strategię ekonomiczną w stylu Caesar. Praetorians czerpie swoje inspiracje z takich RTS-ów, jak Myth czy Shogun, ze wskazaniem na ten drugi tytuł. W sumie to i dobrze, bo skróci mi to oczekiwanie na kolejną część mojego ukochanego Mytha (jeżeli takowa powstanie, ale znając realia rynku komputerowego, to raczej jest to przesądzone), a w Shogun nie mam zamiaru grać (nie pytajcie dlaczego, ale ma to związek z moją awersją do mangi). Myślę, że umiejscowienie tego typu strategii w czasach rzymskich to idealne posunięcie. Daje to autorom dość spore pole do popisu, a nam możliwość sprawdzenia swoich umiejętności strategicznych. Na podbicie czeka cała Europa oraz znaczna część Afryki Północnej.

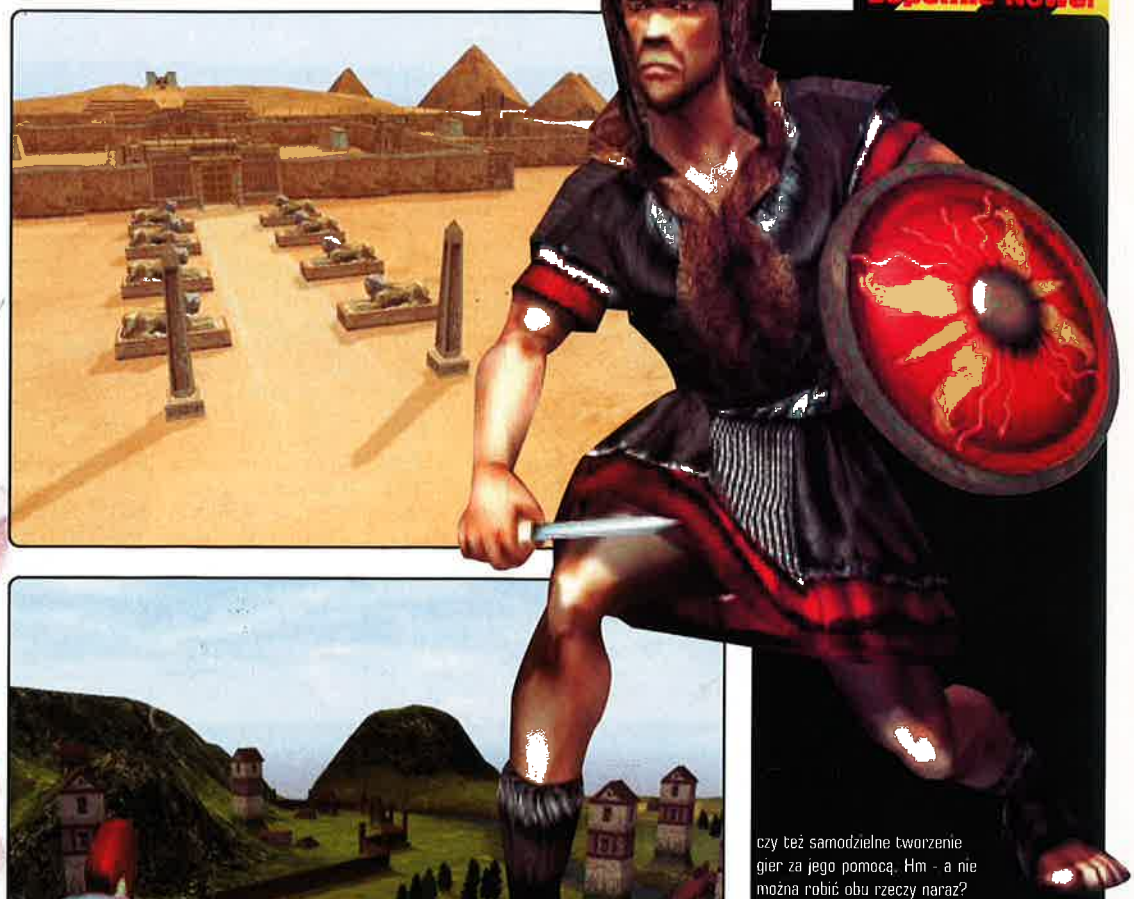
Wszystkie te atrakcje są w trybie kampanii oraz pojedynczych misji, których jest co prawda tylko szesnaście, ale za to są one bardzo rozbudowane. W Praetorians przyjdzie Ci zmierzyć się z dwudziestoma nacjami, m.in. Egipcjanami, Galami (mam nadzieję, że zabraknie wśród nich Asterixa i Obelixa, bo w przeciwnym razie gracze będą mieli pozamiatane ;)), Hunami etc. Bitew zatem nie zabraknie na pewno. Programiści Pyro przyłożyli się również do realizmu jednostek występujących w grze i dzięki temu dowodzić można praktycznie wszystkimi znanymi wówczas formacjami. Będą łucznicy, kawaleria, piechota, katapulty, a także elitarne jednostki, jak cho-

ciażby tytułowi Pretorianie, czyli opancerzeni i ciężko uzbrojeni żołnierze. O powodzeniu w walce ma decydować znajomość mocnych stron własnych oddziałów, jak i odkrycie słabości wrogów. Nie ma w tym nic rewolucyjnego. Przecież wiadomo, że nie można rzucić łuczników do walki w ręcz z piechotą. Dlatego umiejętne wykorzystanie zalet poszczególnych jednostek zadecyduje o Twoim sukcesie. Równie ważną sprawą, jak w każdej strategii wojennej, jest wybranie odpowiedniego ustawienia formacji. Ile ich będzie tego jeszcze dokładnie nie wiadomo, ale można przypuszczać, że kilkanaście na pewno. Walka to jedno, ale nie można zapominać o tym, iż gdzieś te jednostki bojowe oraz katapulty muszą powstawać. Do tego potrzebne są budynki, a do ich budowy surowce. Oprócz katapult, gracz może także rozbudowywać swoją flotę oraz budować fortyfikacje. Statki mają służyć m.in. do transportowania większych ilości wojska.

Nie tylko ze względu na grywalność (zakładam, że z uwagi na charakter przede wszystkim militarny Praetorians będzie miało dużą grywalność) gra Pyro ma szansę stać się przebojem. Doskonała powinna być także grafika. Podziw wzbudzają efektowne budowle egipskie, jak chociażby świątynie czy piramidy, choć równie dobrze wyglądają fortyfikacje Galów, które do złudzenia przypominają mi warownie znane z kreskówek o Asteriksie. Solidne palisady i wieże strażnice budzą respekt. Ciekawy jestem bardzo jak oblega się takie fortyfikacji? Są naprawdę potężne i żołnierze przy nich wyglądają, jak małe mróweczki. Interesujące jest duże zróżnicowanie terenu, w efekcie czego gracz nie powinien chyba narzekać na nudę. Raz będzie się walczyło w lasach Galii, a następnym razem na gorących piaskach Egiptu. Niestety, nic nie mogę powiedzieć o wyglądzie jednostek. W otrzymanym presspacku nie było screenów ze zbliżeniami żołnierzy, ale myślę, iż wyglądają oni co najmniej tak dobrze, jak te monumentalne budowle. Kamery są identyczne, jak w Myth, czyli gracz sam decyduje o kącie ich umiejscowienia oraz o zbliżeniach lub oddaleniach.

Ciekawe czy programiści Bungie, tworząc pierwszą część Myth, spodziewali się, że wykreują nowy gatunek gier? Tego chyba się nie dowiemy, ale tak czy inaczej Myth zapoczątkował nową erę w grach komputerowych. Gatunek ten umiejętnie rozwinął Shogun, a kontynuuje go Praetorians. Z jakim skutkiem? Warto się o tym przekonać samemu, gdy tylko ta gra wyląduje w sklepach. □

Praetorians
Pyro Studios



Zupełnie Nowe!

czy też samodzielne tworzenie gier za jego pomocą. Hm - a nie można robić obu rzeczy naraz?

•HOT WHEELS MICRO RACERS

Dzieło szwedzkiej firmy Unique Development Studios ucieszy wszystkich, którzy lubią wyścigi małych samochodzików (czy komuś mówi coś słowo "resoraki"?:)).

•TROPHY BASS 4

Sierra Sports zapowiada, iż w maju pokaże się najnowszy symulator wędkarstwa: Field & Stream: Trophy Bass 4.

•KNIGHTS

Nowa gra Digital Infinity to przede wszystkim zabawa, troszkę zbliżona zasadami do Hype - The Time Quest (czy jakoś tak). Będzie to bowiem coś w rodzaju platformówki w TPP (ew. też FPP) + gra akcji w 3D, rozgrywająca się w magicznym królestwie Whyrule. Ściślej akcja rozgrywa się podczas rycerskiego turnieju. Zatem jeśli Twe ulubione gierki to Rayman i Tomb Raider, to zapamiętaj ten tytuł.

Zupełnie Nowe!

• ORIGINAL WAR

Virgin Interactive osadził swój najnowszy RTS w czasach prehistorycznej. Hjeh, dlatego dostajemy do wyboru prehistoryczne (?) plemiona (???): Amerykanów, Arabów, Rosjan (!!!), którzy pałętają się po planszach w poszukiwaniu minerału zwanego... SIBERIUM. Zaiste, oryginalność aż bije na odległość ;). Autorzy wspominali też coś o podróżach w czasie. Premiera - lada dzień.

• SIMS-ONEK

Na oficjalnej stronie The Sims możecie ściągnąć programik: The Sims Exchange. Pozwala on graczom na wymienianie się nawzajem swoimi rodzinami i domami.

• DO JELENIA - PAL!

Z obowiązku anonsujemy: Field & Stream Trophy Hunting - symulację polowań na jelenie. Jak ktoś lubi - niech się cieszy.

• NOWY WIRUS EMAILOWY...

Ale urodzaj na te wirusy... Nazywa się Bubbleboy i zaszyty jest w liście o nazwie "Bubbleboy is back" (BTW: w Action Net Lothar ma rację, pisząc, że w 99% takie ostrzeżenia to fałszywe alarmy; nasze jednak należy do tego pozostałego 1%). Jest to coś podobnego do Worm.Explore.Zip.

• BREED

RTS w 3D, z akcją osadzoną w bliskiej przyszłości, w której agresywni Obcy atakują Ziemię. Po jakimś czasie Ziemianie - dzięki przechwyceniu technologii najeźdźców - organizują udaną kontrofensywę i przenoszą front na ojczystą planetę Obcych. Gra posiada mocno rozwinięte wątki ekonomiczne i menedżerskie. Akcja rozgrywa się tak w trybie kampanii, jak i pojedynczych scenariuszy, tak w kosmosie, jak i na powierzchni planety. Nie braknie też gry w sieci.

• BOMBA W GÓRĘ!

Witamy na końskich wyścigach! Horse Racing, firmy HeadGames, to 75 koni do wyboru (i treningu) oraz spore emocje. No i nie można zgrać

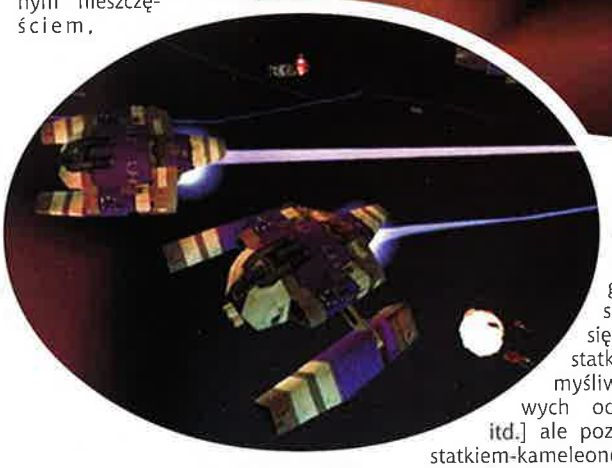
Kataklizm...

Pamiętam chrzęst, z jakim opadła mi szczęka, gdy dorwałem demo Homeworlda. Przypominam sobie, jak przeglądając [wcześniej] prespack tej gry, po obejrzeniu -nastu screenów, westchnąłem sobie "cholera, dali same cut-scenki albo kawałki intra, a chwalą się grafiką w grze, palanty". Pamiętam ten szok, gdy dotarło do mnie, że to SĄ właśnie screeny z gry. Mówiąc krótko: Homeworld wrył mi się w pamięć, jako genialny wizualnie RTS, po raz pierwszy oferujący nie tylko grafikę 3D, ale i autentyczną taktykę walki w 3D.

Mac Abra

I choć ostatnio nie lubię zbytnio RTSów, to nad tym siedziałem dniami i nocami. A odłożywszy "przeoranego" od pierwszego do ostatniego tracka CDka, syty chwały, zacząłem zaraz marzyć o sequelu. I szybko się doczekałem. Twórcy Homeworlda są już mocno zaawansowani w pracy nad kolejnym Homeworldem, noszącym podtytuł Kataklizm.

Ten Kataklizm zasadniczo ucieleśnia Bestia. Czym jest Bestia? Uoo, trudno to określić. Powiedzmy, że to coś jak Borg; cyborg wrogo nastawiony do naszej cywilizacji, co rychło i namacalnie udowodni. "Zasadniczo" to dlatego, że sama Bestia, choć groźna, nie jest jedynym nieszczęściem,



jakie na nas spada. Otóż pojawienie się Bestii sprawiło, iż w niektórych chorych umysłach natychmiast powstał plan wykorzystania Bestii jako [mniej więcej] broni. Tj. wykończenia za jej pomocą swoich wrogów. (Kłania się seria Aliens). I w 15 lat od wydarzeń, które rozegrały się w pierwszej części Homeworlda, znów mamy wojnę...

15 lat to w sumie niedużo w skali cywilizacji. Dlatego nie spodziewajcie się za wiele, jeśli idzie o technologie dostępne w grze. I owszem, pojawi się kilka nowych statków [lekkie myśliwce, kilka nowych odmian fregat itd.] ale poza specjalnym statkiem-kameleonem, który w razie czego może się maskować, przyjmując wygląd jednostek przeciwnika, nie oczekujcie technologicznych przełomów.

Dodajmy też, że sam engine oraz zasady gry pozostaną bez jakichś wyczuwalnych czy przełomowych zmian. Naturalnie poprawi się nieco AI, dojdą nowe formacje i kosmetyczne zmiany w panelu sterowania i zasadach gry... ale nie oczekujcie rewolucji. Grafika jak była, tak jest na najwyższym możliwym w takich grach poziomie - to wiemy z całą pewnością. (Dla mnie 10/10). Pewne jest też, że będzie 17 misji i tryb multiplayer dla max. 8 osób.

Przy całym szacunku dla gry i jej twórców, wydaje mi się jednak, że druga część Homeworld powstaje wyłącznie "pod presją chwili", z przyczyn jak najbardziej komercyjnych. Tj. zapewne planowano dodatek pod taką nazwą - no ale dodatek jest zwykle tańszy i cieszy się mniejszą popularnością niż sama gra. Zatem (jak mniemam) przerobiono data-dysk na sequel, żeby możliwie szybko zdyskontować sukces pierwowzoru. No cóż, znowu trzeba pewnie będzie wybulić minimum te 150 zł - bo choć zagranie producentów nie bardzo mi się podoba, to zapewne nie zdołam powstrzymać pokusy zmierzenia się z Bestią. Cóż, nałóg to rzecz straszna... □

Homeworld: Cataclysm
Barking Dog Studios/Sierra

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

WINDOWS CD-ROM PC

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Ubi Soft

Philos

PHILOS LABS. Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Zupełnie Nowe!

się do suchej nitki - a jeśli nawet, to wystarczy zrobić reset :). Owszem, wygranych też nie można pobierać w kasie - ale czy znacie kogoś, kto naprawdę wygrał na wyścigach koni? Ja nie :)))

• SPLINTER

To kolejna propozycja ze stajni EA. Będzie to 3D shooter. Na razie jest w fazie wczesnej bety. Wiadomo tyle, że będzie sporo broni do strzelania i jeszcze więcej wrogów do wystrzelania :), zaś fabuła opowiada o udanym (o, nowość, zawsze się nie udawały :)) eksperymencie miniaturyzacji. Eksperyment udał się aż za bardzo, bo główny naukowiec zmniejszył się i znikł z oczu obserwatorów. Jego tropem wysłano natychmiast również zmieszaną dwuosobową ekipę poszukiwawczą w czymś o nazwie Micro Experimental Response Craft. No, a potem to już tylko mrożące krew w żyłach walki z mrówkami, szarże karaluchów, powietrzne ataki os itp. atrakcje.

• NOSPLINTER? :(

Buuu... EA odpuściło sobie tę grę! Ale jej twórcy, Stromlo Entertainment, nie poddają się - gra jest niemal w 100% gotowa! I pewnie znajdą się chętni, by ją wydać.

• STARSHIP CREATOR: WARP 2

Simon & Schuster Interactive zapowiada w kwietniu premierę sequela... no właśnie czego? StarShip Creator (ongiś daliśmy jego demo) dawał możliwość stworzenia sobie własnych statków kosmicznych i wykorzystywania ich w kilku zaimplementowanych misjach. Gra to była - czy użytek? Trudno określić. W każdym razie sprzedawała się nadspodziewanie dobrze. I stąd sequel (a wcześniej jeszcze Starship Creator Deluxe). Wiadomo, że będzie co najmniej 10 misji, w których będziemy mogli sprawdzić płody swego umysłu... Aha, wstępne projekty statków firma pożyczyła sobie z własnej gry Deep Space Nine: Dominion Wars. No i naturalnie to też ma jakiś związek ze Star Trek :). Ogólnie polega to na tym, że mamy zdefiniowane - ogólnie - 6 klas statków: Klingon B'rel class fighter, Enterprise-D Constitution, Defiant, Galaxy, Sovereign, Akria, Intrepid and Constitution. A co z niego zostanie po naszych przeróbkach i upgrade'ach, to już trudno określić, bo możemy ingerować w praktycznie każdy element statku i jego wyposażenia. Miłośników ST z góry przepraszam za 10000000 błędów merytorycznych, które znajdą w tej krótkiej notce - ale Trekkerem nie byłem i być nie mam zamiaru, więc mogę nie za bardzo rozeznawać się we wszystkich niuansach tego świata...

• ŚWIEŻA BLOOD W EA

Jeden z twórców Blood 2, Jay Wilson, przeniósł się do Electronic Arts. Jak plotki głoszą, facet wściekł się na Cavedoga, gdy skasowali mu jego projekt Amen: the Awakening i postanowił zmienić pracodawców. W EA pracuje nad jakąś gierką - ale na razie wszystkie dane na jej temat są top secret.

• POWRÓT CINEMAWARE

Starzy giercmeni (jeszcze z czasów Amigi, C-64) na pewno kojarzą takie gry, jak: It Came From the Desert albo Defender of the Crown. Stworzyła je firma Cinemaware, która jednak szybko zniknęła z rynku. Jak się okazuje - nie na stałe. Firma powra-

Kingdom Under Fire

Jak ja kocham wszelkie gry RPG, a szczególnie ich skomplikowane, jak myszka do Amigi, fabuły. Nie ma chyba nic bardziej skomplikowanego niż historia typu "dobry vs. zły". Chyba mi wybaczycie tę ironię, ale na wieść o kolejnej grze RPG/RTS nie mogę się opanować. Dostaję automatycznego napadu złośliwości.

ELD (np: Malignant Eternal "alarm")

Mimo to wystarczyło jedno spojrzenie na screeny z press-packa, prezentujące bardzo atrakcyjną grafikę, aby zdecydować się na napisanie zapowiedzi do Kingdom Under Fire. Ale najpierw krótkie streszczenie jakże niekonwencjonalnej fabuły. Dobrzy kontra źli, armia Światła przeciwko armii Ciemności, ludzie i elfy naprzeciw Orkom i Ogrom... Chyba nie myśleliście, że ja tak na poważnie z tą niekonwencjonalną fabułą? Ta w dużym stopniu koncentruje się na siedmiu bohaterach, zwanych rycerzami Xok. Spełniać oni mają niemal identyczną rolę, jak ich odpowiedniki w znanym powszechnie Total Anihilation: Kingdoms. Każdy z nich posiada specjalne zdolności, potrafią się również uczyć

Ciemności, a jeden pozostaje neutralny. Po właściwej stronie (znaczy się dobra) opowiadają się Keithr (prawowity król Azillia. Królestwa, na którym toczą się walki), Curian Rechert (jest on kimś w rodzaju Palladyna) oraz Moonlight (czarodziej). Natomiast w barwach przeciwnego obozu występują Rick Blood (kolo ma xywkę, jak zapaśnik WWF, ale tak naprawdę jest czarodziejem korzystającym z czarnej magii), Likuku (brutalny przywódca Ogrów) i Amaruak (zombie ze zdolnościami magicznymi). Siódmym bohaterem jest Richiter Roxenheim. Wampir, który nie bardzo może się zdecydować po jakiej stronie ma się opowiedzieć.

Nie tylko fabuła gry ma przypominać Total Anihilation: Kingdoms, ale również i sama rozgrywka. Mamy mieć zatem do czynienia z fantasy real time

nowych, a zebrane doświadczenie pozwala im na dowodzenie wieloma różnorakimi oddziałami. Wśród tych siedmiu wojowników trzech stoi po stronie dobra, tyluż samo służy armii strategy z zasadami RPG. Nic zatem odkrywczego. Przynajmniej w trybie dla pojedynczego gracza, ponieważ w multiplayerze ma być całkiem ciekawie. Będzie tryb strategiczny, hero

deathmatch, hero strategy oraz hero RPG. Ten ostatni ma w swoich założeniach przypominać Diablo. Gracz będzie przemierzał samotnie krainę, tocząc nieustanne boje i zbierając bronie oraz kasę. Z kolei gra w trybie strategicznym będzie bardziej przypominała np. Age Of Empires 2. Jednostki będzie można ustawiać w formacje bojowe, wyznaczać im takie zadania, jak patrolowanie lub pilnowanie budynków etc. Podobno wszystkie one zostały obdarzone wysokim AI komputera. Szczególną wagę przywiązano do ich poruszania się. Za wzór posłużył Tiberian Sun i sposób w jaki jednostki wybierały najlepszą drogę do przemarszu w tej grze. Zapowiada się ciekawy mariaż, nie sądzicie? Aha, prawie zapomniałem nadmienić z kronikarskiego obowiązku, iż w grze występuje około siedemdziesięciu jednostek, będzie ponad sześćdziesiąt czarów do rzucania, głównymi surowcami jest złoto (służące do treningu jednostek), żelazo (do budowania oraz upgrade'owania budynków) oraz mana (jak wiadomo jest ona niezbędna do czarowania), do wyboru ma być również sześć formacji bojowych, trzy style magii, przyjazny interfejs, klawisze skrótów, a kampanie składać się mają z dwudziestu misji. Uff... to chyba wszystkie ważniejsze zalety Kingdom Under Fire.

Mocną stroną Kingdom Under Fire będzie również grafika, co zresztą widać po screenach. To właśnie one przykuły moją uwagę. Jak już zdążyliśmy się przyzwyczaić, akcja gry rozgrywa się w trójwymiarowym środowisku, a kamera jest ustawiona izometrycznie. Bardzo to wszystko przypomina Diablo oraz Warcraft. Jednostki, otoczenia, bronie, a nawet skutki rzucanych czarów ewidentnie wskazują na silne inspiracje programistów Kingdom Under Fire tymi tytułami. Z tą drobną różnicą, iż realizacja ma być lepsza. Autorzy zarzekają się, że stworzyli, w trakcie animacji jednostek, aż 120 tysięcy klatek animacji! Ładnie wyglądają na screenach poszczególne jednostki. Widać, że zostały staranie dopracowane. Wystarczy spojrzeć na screeny obok, aby się o tym przekonać. Nie zapomniano oczywiście o takich efektach, jak mgła, cienie, dynamiczne oświetlenie lokacji etc.

Chociaż wydaje się, iż Kingdom Under Fire to tylko klon Warcrafta i Diablo, to jednak myślę, że warto zwrócić na niego uwagę. Ponieważ wszystko na razie wskazuje na to, że gra ta będzie oferować kilka fajnych nowinek i może być bardzo grywalna.

Jak bardzo? O tym przekonamy się już niebawem, a do gry powinien Wam wystarczyć blaszak uzbrojony w P 233 i 32 RAM. Może nie będzie to hicior, ale gra pierwszoligowa z pewnością... □

Kingdom Under Fire
Gathering Of Developers

Zupełnie Nowe!

ca z bardzo ambitnymi planami - m.in. chce zrobić remake swoich starych hitów. Więcej informacji znajdziecie na stronie www.cinemaware.com.

• NOWY WIRUS

Uwaga: nowy wirus emailowy... znowuuu? Nosi on nazwę Win32.Video i rozprzestrzenia się za pomocą programu Outlook Express. Doczepia do każdego listu plik o nazwie video.exe. Próba jego rozpakowania powoduje aktywizację wirusa. Ten zaś co miesiąc, dokładniej: 16 danego miesiąca, robi gruntowne porządki na Waszym HDD.

• DEEP SPACE NINE

Skoro już wspomnieliśmy o tej grze... Będzie to gra akcji w 3D i TPP. Premiera w sierpniu.

• NASZ CI JEST!

Taki okrzyk wydali zapewne prezesi Digital Illusion, gdy podpisali umowę, dzięki której firma Refraction Games (to ci od Codename Eagle) stała się częścią DI.

• BEASTS

Nie wiem czy już wspominaliśmy o nowej grze ludzi od Creatures, z firmy Creatures Labs? Będzie to RTS w 3D, w którym główną rolę odgrywa... Yeti i kilka innych hipotetycznych "bigfootów". Ale nie oczekujcie standardowych rozgrywek - w końcu firma ta nastawia się na myślących graczy (wątki ekonomiczne, badania, krzyżowanie gatunków...). W każdym razie fani Creatures powinni zapamiętać ten tytuł - i to mocno, bo premiera dopiero w połowie roku 2001.

• EA WIĘKSZE

EA wykupiło firmę DreamWorks (twórcy Trespassera). Jak by ten fakt skomentowała konkurencja? "Ekspansywna i bezwzględna polityka EA doprowadziła do destabilizacji rynku i upadku mniejszych firm produkujących gry". Ciekawe czemu w USA nikt nie wali w bęben i ryczy z rozpaczy z tego powodu? Dziwni ci Amerykanie :PPP.

• SERIAL NA KOMPUTER

Hasbro wraz z Saban Entertainment przeniesie serial animowany Nascar Racers z TV na kompy (naturalnie w formie gry). Jako że nigdy nie słyszałem o takowym serialu, to trudno mi powiedzieć coś więcej na ten temat. Ale dedukuję, że będzie to ścigałka (to elementarne, Watsonie). Premiera już niedługo.

Quake 3 i 1/2

Yeah! Nareszcie po paru latach ID robi mission PACKa do swojej gry (ostatnio mp zrobili do... DOOMa) i nie "zrzuca" tego na inną firmę (widać, że goście próbują wygrać konqurencję z UT, nowe tryby, więcej broni itp. Ale o tym za chwilę). Informacje o pierwszym oficjalnym Mission Packu do Q3 miano podać dopiero na E3, ale jak widać chłopaki (i dziewczyny:) z ID wcześniej zafundowali nam info (tuż przed Wielkanocą), co tam znajdziemy + 3 CZADowe screeny.

blOOd

Prekursorowie gier FPP w swoim najnowszym dziele (a raczej dodatku do dzieła) najbardziej się skupili na TEAMPLAY'u. I nie dziwota, Unreal Tournament oferował nam od początku już 4 tryby rozgrywki, rozgrywane w drużynach i za to m.in. był chwalony i dlatego ID postanowiła to wyrównać - dostaniemy dwa nowe tryby gry:

* Harvester - Jeśli zabijemy gracza z przeciwnej drużyny, to pozostanie po nim kolorowa kulka (ja bym wolał np. czaszkę, ale to już kwestia gustu :). Gdy już zbierzemy ich całą reklamówkę (może być 1 kuleczka, 2, 8, 12, według uznania ;) należałoby pobiec po flagę drużyny przeciwnej, aby otrzymać punkty za zebrane kule. Ofkoz wygrywają ci frajerzy, co będą mieli więcej zebranych i zamienionych na punkty kulek (trochę mi to zalatuje modem HeadHunters, tylko że w TEAMach).

* Obelisk - Obelisk to taki duuuży kamień (np. takie cuś lubi nosić na plecach przyjaciel Asterixa, Obelix). A więc sprawa przedstawia się tak - W naszej i przeciwników bazie stoją sobie, hm, obeliski. Jeśli ktoś z drużyny o innym kolorze niż nasza ;) przyjdzie i strzeli sobie do naszego kamyczka, to wtedy zaczyna mu spadać energia. Ta drużyna, której pierwszej wyczerpie się energia, drzemiąca w obelisku, przegrywa. Czyli trzeba będzie trochę lepiej pilnować swojej bazy niż w innych trybach, rozgrywka zdecydowanie defensywna.

Oprócz tego, mission pack zaoferuje nam także trzy nowe bronie:
* NailGun - kto grał w Q1 już wie, co to za orężi pewnie nieraz podczas rozgrywki czy to w Q2, czy w Q3 chciał lekko "przygwoździć" qumpla do ściany. Teraz będzie to możliwe. Chyba z powrotu tej broni cieszę się najbardziej.
* Proximity Mines - Miny, Miny, miny... bardzo ciekawa sprawa, jeśli chodzi o grę drużynową. Może w rozgrywce znajdziemy także wykrywacz metalu, aby w takową minę nie wdepnąć? ;)
* Chaingun - Tia...

mielenie mięska z Quaka2 powraca. Po graniu w SOF i ponownym przerzuceniu się do Q3, można było poczuć brak tej giwery. A jak to cudo wygląda na screenach... aiii, aż parzy :).

Naturalnie w takim dodatku nie mogło zabraknąć nowych map. W sumie będzie tego 12 sztuk, w tym 8 teamplayowych (Team DM, CTF, Harvester, Obelisk) i 4 duelowe. A najlepsze jest chyba to, że będzie można zagrywać się nawet do pięciu drużyn (każda może mieć własnoręcznie zrobiony logos) na jednej mapie!

Wśród innych bonusów można wypatrzeć m.in. samobójstwo w wielkim stylu, czyli kamikaze. Masz mało zdrowia - to nie tylko Ty idziesz do Bozi, ale zabierasz wszystkich, co się znajdują dookoła Ciebie (coś jak zrobił predek w Predatorze jedynce... detonated! ;)). Oprócz tego nowe runy, przydatne w CTF (dlaczego ich nie było w pierwotnym q3?), nowe modele (oficjalnie zaprezentowano jeden) i przebudowane menu, które ma mieć o wiele więcej opcji, a zarazem ma być łatwiejsze w obsłudze niż to było pierwotnie.

Oczywiście będą też specjalne tiery (sztuk 3), w których będziemy mogli sobie pograć w teamach z botami. I chociaż ten dodatek nie będzie bezpłatny, jak BonusPack do UT (który aż taką rewelką to nie był), to mam nadzieję, że będzie wart uwagi i za 2-3 miesiące przeczytacie jego recenzję w CDA. □

Quake]|[Mission Pack No. 1
ID Software

• FROGGER 2

Tego nigdy nie mogłem zrozumieć - czemu Amerykanie darzą takim kultem w sumie blahą gierkę Frogger? Oki, w swoim czasie był to hit na 8-bitowcach, ale pc-towska konwersja była taka sobie. A tu od dwóch lat nie może opuścić listy Top10 za oceanem. Co więcej Hasbro zamierza wydać we wrześniu sequela tej gry. Argh. Tytułowa Żaba ma teraz przyjaciółkę, Lillie. Wizualnie wygląda to całkiem nieźle... ale co oni w tym widzą???

• POLSKA FUZJA

Sensacja - 20.04.2000 Mirage Media i IPS Computer Group połączyły swe siły! Nowa firma przybrała nazwę IM Group. Adres internetowy IM Group to: www.imgroup.com.pl. A tak wygląda ich logo:

DIABLO II

Blizzard to jeden z dziwniejszych producentów gier. Nie dość bowiem, że wypuszcza, i to jak dobrze pójdzie, tak gdzieś jedną grę na rok, to jeszcze ostatnimi czasy regularnie odsuwa terminy premier w przyszłość - i to zazwyczaj dalszą niż bliższą. Trzeba mu jednak uczciwie przyznać, że jak już coś zrobi, to z klasą. Wystarczy zresztą spojrzeć na ich historię: Warcraft, Starcraft, Diablo - jeśli nie liczyć sequeli i dodatków - za wiele tego nie ma, ale tytuły te narobiły niezłego zamieszania i do dzisiaj mają rzesze fanów. Nie inaczej jest i z Diablo II - choć premiery jeszcze nie było, to jednak za sprawą bety stało się o nim bardzo głośno już na parę miesięcy przed oficjalnymi narodzinami!

Allor

Taaa, nie da się ukryć, że praca w redakcji wiąże się ze zdarzającymi się - od czasu do czasu - miłymi niespodziankami. Jedną z nich była bez wątpienia informacja Naczelnego, że właśnie mogę testować betę Diablo - cóż, po tych wszystkich informacjach o losowaniu tysiąca szczęśliwców brzmiało to niemal niewiarygodnie... Ale, jak się wnet okazało, było to jak najbardziej prawdziwe i już za chwileczkę, już za momencik miałem się na własne oczy przekonać co też ten z dawien dawna wyczekiwany tytuł jest naprawdę wart.

Zanim to jednak nastąpiło, grę trzeba było najpierw zainstalować, a przed samą grą zalogować się na Battle.net. Cóż, pewnie ze względu na bezpieczeństwo beta umożliwia grę jedynie na serwerach Blizzarda, co niestety w naszych warunkach zbyt dobrym rozwiązaniem nie jest. Dla graczy ze Stanów lagi tudzież całkowite zrywanie połączeń pozostaje pewnie jedynie w sferze bajek dla niegrzecznych, ale niestety w naszym przypadku nie dość, że o całodziennym testowaniu można po prostu zapomnieć - bo połączyć dało się właściwie jedynie do godziny dziesiątej, a i to nie zawsze - to jeszcze ginęło się zazwyczaj przez głupią niemożność wypicia eliksiru, tudzież wycofania się na z góry upatrzone pozycje.

No ale czegóż się dla chwili z Diablo nie robi, więc mimo wszystkich tych przeciwności losu udało mi się jednak trochę czasu nad nim spędzić (choć co się przez to naraziłem Naczelnemu, to moje :)). Niejako przy okazji dochowałem się zresztą całkiem niezłej Amazonki - niestety, przez wredne połączenia i głupie ograniczenie długości dnia do 24 godzin, moje pozostałe postacie zbyt daleko nie zaszły. W sumie jednak nie ma co narzekać, bo i tak na nikogo innego bym swej An-yi nie wymienił, bo przyzwyczajenia z jedynki za bardzo weszły mi w krew, by teraz próbować czegoś zupełnie nowego. W końcu co łuk to łuk - choć w części drugiej bronie (i postacie) są już, na szczęście, zbalansowane dużo lepiej.

Zresztą powiększenie terenu akcji nie jest w dziedzinie kreowania świata gry zmianą jedyną. Właściwie już od samego początku w oczy rzuca się fakt, że z miejsca, w którym nasza karawana rozbiła obóz, na eksplorację terenu i siekanie Złego rusza się nie w głąb jakichś tam strasznych podziemi, a w pole! Oczywiście nie samymi łąkami czy lasami poszukiwacz przygód żyje, więc przyjdzie nam zwiedzać i stare, dobre lochy czy jaskinie, ale obecnie są już one dużo płytsze, osiągając zazwyczaj koło dwóch do czterech kondygnacji. A jak to wpływa na cierpiących nawet na minimalną klaustrofobię (a po jedynce mało kto na nią nie cierpiał...), pisać chyba nie trzeba - w każdym razie obecnie eksploracja terenu jest dużo przyjemniejsza!

I to zresztą nie tylko dzięki bardziej płaskiemu modelowi świata. Równie miłe są bowiem i znajdujące się w prawie każdej nowej jego części teleporty. Owszem, coś takiego było i w jedynce, ale tutaj można dowolnie wybierać, dokąd mamy się przenieść - wystarczy wejść na dowolny z nich, a wszystkie już przez nas uaktywnione (bo przed użyciem trzeba je uruchomić - co na szczęście sprowadza się jedynie do prostego kliknięcia myszą) znajdą się w zasięgu pojedynczego kliknięcia! Zresztą z tym teleportowaniem się związane jest także i kolejne usprawnienie: obecnie przechodzenie do nowego obszaru jest praktycznie natychmiastowe! Nie ma żadnego ekranu z paskiem postępu - klikamy i jesteśmy na miejscu.

Jako jednak, że nie sama eksploracja jest sensem gry, wypadałoby się w końcu zająć także i walką tudzież uzbrojeniem - szczególnie, że naprawdę jest czym się zajmować, jeśli o broni już mowa.

A przechodząc do szczegółów - pierwszą poważną zmianą jest dodanie zupełnie nowej kategorii przedmiotów, opatrzonych dodatkowym określeniem "Socketed". Właściwie niemal nie różnią się one od zwykłych przedmiotów - a "niemal" dlatego, że mają one do trzech (przynajmniej w becie) miejsc, w które można włożyć specjalne kryształy. Dzięki kryształom broń czy pancerz zyskuje zupełnie nowe "zdolności": jeśli ktoś grał w Final Fantasy VII, to zasady są niemal takie same, jak przy materii, aczkolwiek kryształów po włożeniu nie można już wyciągnąć i nie wchodzą one na poziomy.

Mimo to można przy ich pomocy stworzyć sobie broń mogącą się z powodzeniem równać praktycznie dowolnej magicznej (przynajmniej z tych, na które się natknąłem): ot, łączymy na przykład kryształ niebieski z zielonym i czerwonym - gościu, który otrzyma w prezencie wystrzeloną z niego strzałę, nie dość, że dostanie rany zwykłe, to jeszcze będzie mu zimno od lodu, ciepło od ognia i niedobrze od trucizny (wszystkie związane z tym obrażenia się sumują) - a dodatkowo lód sprawi, że będzie się przez pewien czas poruszał dużo wolniej! A to przecież tylko jedna z możliwych kombinacji, bo można także traktować prądem czy wysysać manę i punkty życia!

W dodatku "zdolności" kryształów są inne w przypadku broni i w przypadku przedmiotów ochronnych: zamiast zadawać rany od błyskawic można się na nie uodpornić, miast wysysać życie, można je regene-

Ale zanim przejdziemy do jej umiejętności (bo sam łuk, bez dodatków, wcale już tak dobry nie jest), parę słów o tym, kogo w ogóle możemy wybrać. Otóż obecnie liczba profesji wzrosła do pięciu i poza Amazonką czekają na nas jeszcze Paladyn, Barbarzyńca, Nekromata oraz Conjurer (czyli ktoś - właściwie "ktosia" - w rodzaju normalnego maga). Dodatkową zaletą gry jest zresztą fakt, że tak naprawdę każda z postaci stworzona została zupełnie od nowa, dzięki czemu, miast dwóch nowych dróg, mamy do czynienia z pięcioma! Powinno to zapewnić grze bardzo dużą żywotność i to nawet wśród graczy nie mających dostępu do Sieci, bo nie dość, że teren jest przecież za każdym razem generowany od nowa, a do wyboru mamy pięć dróg wymuszających zupełnie inne podejście do kwestii walki, to jeszcze przecież i sam świat jest parokrotnie większy od zaserwowanego nam w pierwszej części Diablo!

Co nowego

Walka:
- dużo więcej nazwanych wrogów
- po zabitych zostaje mało złota...
- ...ale za to więcej przedmiotów
- bronie mają przypisaną szybkość
- bronie strzeleckie mają kończącą się amunicję
- niektóre potwory potrafią się wskrzeszać
- zupełnie inne sposoby walki u różnych postaci
- na normalu jest trudniej niż w jedynce!
- zamiast ciągłego klikania, można lewy klawisz trzymać wciśnięty

Przedmioty:
- mają przypisaną jakość wykonania
- wolniej się psują
- wprowadzone przedmioty z miejscami na kryształy zmieniającymi ich właściwości
- ulepszony pas - jak na razie do 16 przedmiotów
- standardowo z trupa innego gracza nie można nic zabrać - ale można to zmienić!
- skrzynia, do której tylko gracz ma dostęp
- dostępne dla każdego księgi na zwoje
- brak problemu z zakupem napojów i zwojów
- można podświetlić leżące na ziemi przedmioty
- złoto nie zajmuje miejsca w plecaku

Postacie:
- pięć zupełnie nowych "zawodów"
- mają przypisane umiejętności - mnóstwo umiejętności!
- i to w dodatku różnych!
- można wynajmować najemników
- regenerująca się (powoli!) mana
- można biegać, ale wyczerpuje to wytrzymałość
- dużo więcej broni i zbroi wpływa na wygląd postaci

Teren gry:
- dużo, dużo, dużo większy
- oczywiście nadal losowo tworzony
- dużo otwartych przestrzeni - ale nie pustych!
- płytsze lochy i jaskinie - ale za to jest ich więcej
- wiele miejsc bonusowych, które można odwiedzić
- przejście między lokacjami jest praktycznie natychmiastowe
- więcej typów kapliczek (np. wpływających na umiejętności)

rować - tak naprawdę jedynym problemem jest tu mnogość kombinacji i brak wystarczającej liczby kryształów!

Na dodaniu nowej kategorii przedmiotów zmiany w ekwipunku wcale się nie kończą. W końcu wzięto się bowiem i za bronie miotane: poszerzono ich asortyment (doszły kusze, noże, dzidy i toporki - może coś jeszcze, ale że używałem tylko łuku i noży, więc głowy nie dam) oraz wprowadzono ich liczenie. Nie ma już nieskończonych strzał - trzeba je ze sobą nosić i dbać o stały ich zapas! Wprawdzie nadal nie jest to zbyt wielki problem, gdyż w dwóch slotach w plecaku mieści się 250 strzał, ale mimo wszystko wcale nie jest to dużo i bez odpowiednich zapasów (tak w miarę komfortowo robi się dopiero z 750 strzałami - heh, nie ma to jak realizm, nie?) lepiej się w groźniejsze miejsca nie zapuszczać.
Nieco mniej rewolucyjnym, ale także całkiem miłym dodatkiem jest jakość przedmiotów, dzięki której wcale nie trzeba porzucać łuku myśliwskiego na rzecz czegoś mocniejszego - wystarczy bowiem kupić bądź znaleźć lepiej wykonaną jego wersję! Zresztą poza przyzwyczajeniami ma to również i duże znaczenie praktyczne, gdyż bronie obecnie dostały dodatkowy parametr - szybkość.
Tak, tak, teraz nie każdy łuk (tyczy się to zresztą każdej broni) jest równie szybki, a w dodatku regułą jest, że bronie mocniejsze są wolniejsze! Owszem, są przedmioty (a pewnie i kryształy), które pozwalają broń przyspieszyć, ale że tyczy się to również i broni szybkich, więc i tak przed zmianą oręża wypadało by się najpierw dobrze zastanowić.
Na szczęście, pomimo całego tego urealniania, zmniejszeniu uległa częstość, z jaką trzeba się wybierać na naprawy swego inwentarza. W dwójce nie trzeba się już martwić, czy zbroja nie rozleci się nam po jednej li tylko walce z bossem, bo ma się ona dobrze i po znacznie dłuższej kampanii (choć w przypadku walki wręcz tak różowo już nie jest, jednak różnice się bardzo szybko wyczuwa).
Ostatnia z większych zmian dotyczy pasa z napojami. Otóż skurczył się on z dziesięciu pozycji do czterech, ale w zamian za to urósł w górę i obecnie może mieć nawet i cztery "kondygnacje"! W dodatku przedmioty z góry automatycznie przesuwają się w dół, więc na dobrą sprawę mamy szesnaście miejsc na napoje, w dodatku przypisane jedynie do czterech klawiszy!

No dobra, dajmy już spokój ekwipunkowi i wróćmy do naszych bohaterów. Wspomniałem już o ich umiejętnościach, pora więc ten temat rozwinąć.
Jak pamiętacie pewnie z jedynki, różnica między wojownikiem a magiem sprowadzała się właściwie jedynie do zamiany naprawy ekwipunku na doładowywanie różdżek oraz nieco innego wpływu współczynników na poziom życia i many; na upartego jednak nie było przeszkód broniących wojownikowi rzucania czarów czy magowi paradowania w ciężkiej zbroi. W dwójce jednak wzięto się za to całkowicie od nowa, a efekt jest, przynajmniej dla mnie, po prostu super.
Każda z postaci ma bowiem teraz swój własny zestaw umiejętności, których tylko ona może się nauczyć. W przypadku Nekromaty będzie to na przykład cały zestaw czarów wskrzeszających pokonanych wrogów (stają się oni jego osobistą, chodzącą armią - wygląd po prostu ekstra, choć dla pozostałych postaci należących do drużyny kłębowisko walczących ze sobą monstrów jest raczej denerwujące, bo nie bardzo wiadomo, kogo bić), a w przypadku Paladyna - przeróżne ochrony tudzież boskie zwiększenie zdolności bojowych. Ale to nie wszystko, gdyż zdolności otrzymały obecnie, podobnie jak w jedynce czary (a propos starych czarów - obecnie są one również umiejętnościami), swoje poziomy! Do ich zwiększania służą jednakże nie jakieś tajemnicze papirusy, a punkty, które otrzymuje się przy awansowaniu na wyższy poziom. Na tym zresztą wpływ poziomów na umiejętności się wcale się nie kończy!

Te bardziej zaawansowane wymagają bowiem odpowiedniego poziomu, przez co zbieranie doświadczenia jest w dwójce jeszcze przyjemniejsze i jeszcze bardziej wymierne. Zresztą odpowiednie poziomy to wcale nie jedyne ograniczenie nałożone na zdolności - wiele z nich wymaga bowiem także i zdolności bazowych! Drzewo zależności między poszczególnymi zdolnościami oraz ich opis jest na szczęście dostępny od samego początku, dzięki czemu nie musimy planować rozwoju postaci "na czuja" - niemal wszystko mamy bowiem podane na talerzu. Dlaczego "niemal"? Bo niestety przydałoby się mieć jeszcze dostęp do opisu wyższych poziomów danej umiejętności - teraz pokazywane są bowiem tylko dwa: bieżący i ten bezpośrednio nad nim. Nie jest to może zbyt dokuczliwe (zresztą dokładny opis umiejętności znajdzie się pewnie w instrukcji), tym niemniej chciało by się, by zostało to poprawione.

Na koniec rozprawy z umiejętnościami chciałbym jeszcze wyjaśnić ich powiązanie z maną. Jak już pisałem, obecnie także i czary zostały do nich włączone, więc jakiś związek bez wątpienia istnieć tu powinien. No i istnieje - znaczna ich część many po prostu wymaga! Istnieje wprawdzie całkiem spora grupa umiejętności darmowych (jak na przykład podświetlanie wrogów u Amazonki czy wzrost mocy bojowych Paladyna), ale takie już rozmnożenie strzał (zdolność Amazonki - zamiast jednej leci ich parę - piękne przy grożącym nam okrążeniu!) czy wszystkie magiczne pociski tudzież ochrony bez many nie zadziałają (może z wyjątkiem paladyńskich, ale i to nie wszystkich)! Dzięki temu jest ona przydatna i dla postaci nastawionych na walkę bronią białą - szkoda jedynie, że tak ciężko o regenerujące ją eliksiry...

Ze względu na uciekające wolne miejsce i zbliżający się nieuchronnie koniec, pora już ten opis kończyć - ale zanim to zrobię, pozwolę sobie dorzucić jeszcze parę wrażeń natury ogólnej.

Nie będę ukrywał, że w Diablo II grało mi się, gdyby nie problemy z Siecią, bardzo dobrze. Owszem, można mu zarzucić, że jest to właściwie dużo większa jedynka, ale - czy to faktycznie będzie zarzut? Owszem, nie sposób nie zauważyć, co stanowi fundamenty dwójki, ale postawiony na nim gmach jest tak wielki, tak dopieszczony, że - no właśnie, w jego wnętrzu można się zatracić przez długie, długie dni już teraz, mimo iż miałem przecież do czynienia tylko z betą! Gracz ma bowiem tak wielkie możliwości rozwoju swej postaci, tak wiele do zwiedzania, że właściwie nic więcej do szczęścia nie jest tu potrzebne!

Tym bardziej, że z równie wielką dbałością potraktowano również i tak drobne szczegóły, jak możliwość podświetlenia leżących na ziemi przedmiotów (przy okazji na ekranie pojawiają się także i ich nazwy), co czyni ich zbieranie czystą przyjemnością, czy problem chodzenia w pojedynkę - teraz można sobie po prostu sprawić najemnika. Zajęto się zresztą także i problemem początkujących magów (o przepraszam - tutaj to są oni albo Nekromatami albo Conjurerkami) cierpiących na brak gotówki na zakup napojów regenerujących manę - która w dwójce po prostu powoli się regeneruje! Co trzeba w tym miejscu podkreślić - na tyle powoli, że nie ma to znaczenia w walce, ale i na tyle szybko, że dla początkujących stanowi to wielkie ułatwienie.

W sumie więc mamy do czynienia z kolejnym mocnym tytułem ze stajni Blizzarda, na który każdy miłośnik RPGowego siekania powinien zwrócić uwagę. Nie ryzykowałbym jeszcze próby jego oceny, bo przecież widziałem tylko małą tej gry część (beta zajmuje tylko jeden CD, a wersja pełna bodajże trzy), ale osobiście będę na nią czekał z jeszcze większą niecierpliwością. Nie jest to wprawdzie tytuł mogący konkurować z Tormentem pod względem fabuły, ale przecież nie takie są jego założenia. A że, jak mawiają, nawet żółw ma czasami ochotę komuś przywalić - cóż, o przyszłość Diablo II można być chyba spokojny!
Najlepsze w tym wszystkim jest jednak to, że premiera nastąpić ma "już za chwileczkę, już za momencik": zgodnie z informacjami CD Projektu ma to bowiem być czerwiec! Dodatkowym bonusem będzie niewątpliwie fakt, że całość ma być oczywiście spolszczona - cóż, szkoda jedynie, że w czerwcu nie wszystkim zaczynają się wakacje...

□

Diablo II
CD-Projekt
www.battle.net

Ground Control

Wszyscy dobrze wiemy, jak wielki jest rynek gier strategicznych. Jednak RTSów w trzecim wymiarze jest naprawdę niewiele. Na myśl przychodzi mi tylko Dark Reign. Ground Control jest kolejnym produktem wśród strategii 3D. Miejmy nadzieję, że gry tego typu będą pokazywać się coraz częściej, a GC ma szansę temu pomóc. Gra zapowiada się wyśmienicie...

Couek

FABUŁA

W grze przyjdzie nam zaszczyt brać udział w walce pomiędzy dwiema potężnymi frakcjami: Crayven Corporation oraz Order of the New Dawn. Każda z nich dąży do zagłady drugiej, a Ty zdecydujesz której. Walki toczą się od dłuższego czasu, jednak nie widać ich końca. Teraz przyszła kolej na Ciebie. Musisz wybrać, którą z nich zechcesz grać i dążyć do absolutnej władzy na planecie Ziemia. Niezależnie, którą wybierzesz, będziesz miał do przejścia 30 bardzo długich i wymagających misji.

Po prawej:
Efekty świetlne są naprawdę przepiękne

KILKA WRAŻEŃ

Gra posiada bardzo funkcjonalny i łatwy w obsłudze interfejs. Prowadzenie działań ułatwia nam kamera, którą możemy obracać w dowolnych kierunkach. Nie za dobrze jest z realizmem - jakieś malutkie drzewo zatrzymywało moje czołgi w miejscu, a teren po ciężkim ostrzale artyleryjskim jest gładki, jak pupcia niemowlaka. Mam cichą nadzieję, że takie błędy zostaną poprawione. Oczywiście nie zabraknie możliwości pograniа w trybie multiplayer. Jak zwykle będzie można grać przez sieć LAN i Internet. Producenci gry chcą stworzyć specjalny serwis [coś w rodzaju battle netu], na którym będą mogli się zmierzyć maniacy z całego świata.

AUDIO-VIDEO

Grafika w Ground Control nie powala. Co prawda gra wykorzystuje akcelelatory 3D, jednak niektóre lokacje i obiekty wyglądają nieciekawie. Prostym przykładem mogą być drzewa, które są trochę spłaszczone. Nasze oddziały też nie wyglądają rewelacyjnie. [No ale to też może się zmienić - oby...]. Efekty dźwiękowe są też jeszcze niedopracowane. Muzykę usłyszymy tylko w menu. Podczas walki słychać "komentatora" [coś w rodzaju mentata?] i odgłosy naszych działań. Ogień piechoty brzmi, jak pisk jakiejś nieziemskiej istoty, ale ostrzał artylerii poraża mocą [i ten trzask rozlatujących się pojazdów wroga :)]. Co gorsza "komentator" czasem zacinał się, jak winylowa płyta i w kółko nadawał to samo. Za to efekty świetlne są po prostu b-o-s-k-i-e. Wybuchy, wiązki laserowe wyglądają, jak w najlepszym filmie s.f. Wszelako w RTSach grafika i muzyka jest raczej elementem podrzędnym. Liczy się sam wątek strategiczny i AI wroga. A tu akuratgra wypada gardzo dobrze.

PODSUMOWANIE

Pomimo zauważonych błędów, gra ma w sobie to "coś", co potrafi przyciągnąć do monitora na wiele długich wieczorów. Będzie to z pewnością wielki hit. Przynajmniej miejmy taką nadzieję. Martwię się, aby GC nie został w cieniu na rzecz Dark Reign 2, który ma wyjść w tym samym okresie. Ale jeśli autorzy wyeliminują wytknięte przeze mnie buraki, to nie powinni obawiać się żadnej konkurencji...

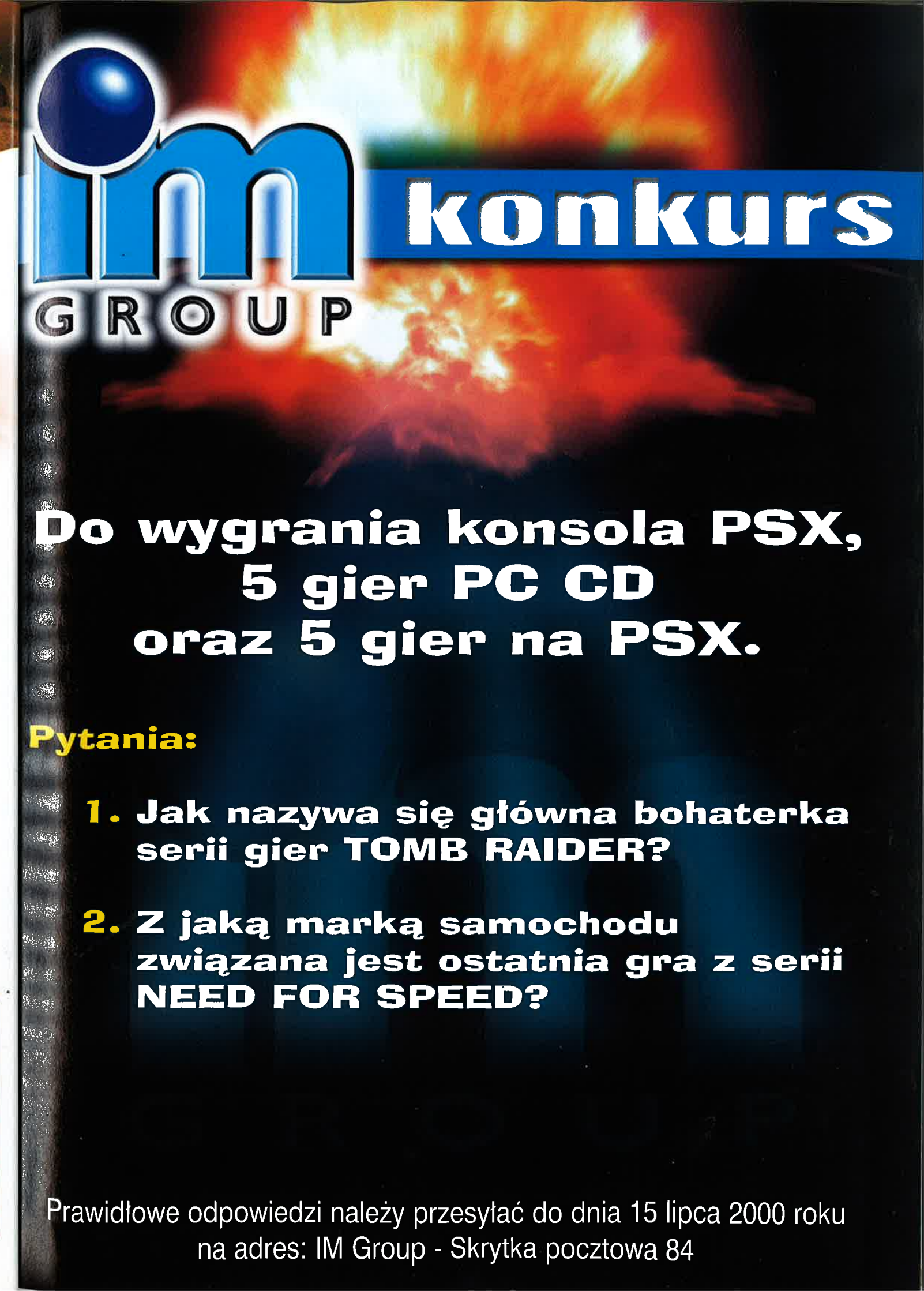
Gra ukaże się w drugim kwartale roku 2000 i ma kosztować 159 zł. □

TAKTYKA

Do gry wprowadzi nas BARDZO pouczający tutorial. Nie należy go lekceważyć, ponieważ to odbije się na naszej późniejszej karierze. Produkt wymaga od grającego dużego skupienia i rozwiniętego zmysłu taktycznego, dlatego przeznaczony jest raczej dla starszych stażem "generałów", aniżeli początkujących RTSiarzy. Wątek taktyczno-strategiczny jest mocno rozbudowany. Bez rozpoznania bazy wroga, zaplanowania ataku i odpowiednich manewrów nasze oddziały zostaną zniszczone w mgnieniu oka. Nasze natarcie musi być dokładnie zaplanowane.

Ground Control
Sierra Studios

Akcja gry prowadzona w różnych porach dnia i roku. Do wyboru mamy sporą liczbę oddziałów, począwszy od piechoty, artylerii, poprzez różnego rodzaju czołgi, poduszkowce, a skończywszy na myśliwcach. Oprócz standardowej broni, prawie każda jednostka posiada broń specjalną [za której skutki nie odpowiadam :)] i coś w rodzaju medikita.


IM
GROUP
konkurs
Do wygrania konsola PSX,
5 gier PC CD
oraz 5 gier na PSX.
Pytania:
1. Jak nazywa się główna bohaterka serii gier TOMB RAIDER?
2. Z jaką marką samochodu związana jest ostatnia gra z serii NEED FOR SPEED?
Prawidłowe odpowiedzi należy przesyłać do dnia 15 lipca 2000 roku
na adres: IM Group - Skrytka pocztowa 84

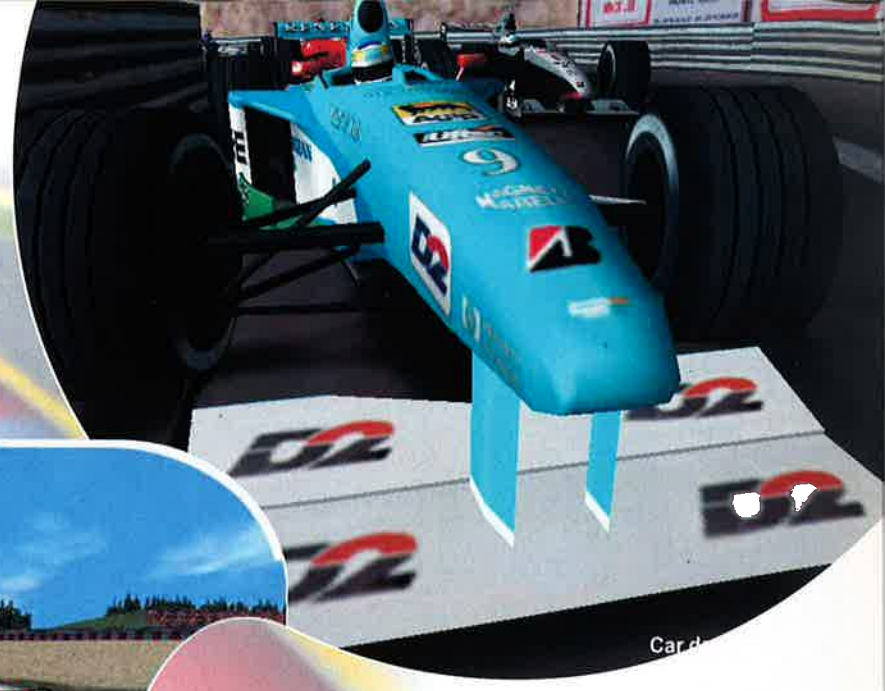
W marcu, po kilkumiesięcznej przerwie, ruszyła kolejna edycja walki o Mistrzostwo Formuły 1. I ponownie, tak jak już od kilku sezonów, fani tego sportu zadają sobie pytanie, kto zdobędzie tytuł, Mika Hakkinen czy Micheal Schumacher? A może faworytów pokona ktoś inny? Przecież inni też mają sporo do udowodnienia. David Coulthard z pewnością będzie chciał pokazać kibicom, że nie jest tylko i wyłącznie dodatkiem do Hakkinena w teamie McLarena. Ralfowi Schumacherowi być może uda się wygrać kilka wyścigów i udowodnić, iż ma taki sam talent, jak jego brat. A może z letargu przebudzi się Jacques Villeneuve? W cieniu zmagań kierowców toczy się również odwieczna walka pomiędzy stajniami fabrycznymi. Który z konstruktorów okaże się najlepszy w roku 2000? Williams, Ferrari, McLaren, czy też Benetton?

ELD (np: Obtained Enslavment "The Shepherd And The Hounds Of Hell")

Chociaż nie przepadam za ścigałkami, to jednak do wyścigów Formuły 1 mam słabość. Lubię sobie w nie pograć. Być może przyczyna tego tkwi w grze Grand Prix firmy Microprose. Kilka ładnych lat temu przytargałem ją do domciu i odpaliłem na Atari ST i wiecie, co Wam powiem? Do tej pory wspominam ją jako jedną z najwspanialszych gier wszech czasów. Tygodniami, a nawet miesiącami katowałem dżordża, giercując w Grand Prix. Przyjemność obcowania z grą Microprose była tak duża, że od tamtej pory staram się "zaliczyć" wszystkie dobre symulacje Formuły 1. Nie mogłem tym samym przepuścić gry, sygnowanej logiem mojej ulubionej EA Sports, która raczej nie wypuszcza gniotów.

W przypadku F1 2000 oczywiście też tak jest, o czym informuje nas pudełko gry, na którym widnieją odpowiednie loga potwierdzające wykupienie przez EA Sports praw do używania wszelkich nazw związanych z Formułą 1.

Tego się można było spodziewać, ale to, co znalazłem w środku pudełka, wprawiło mnie w niemałe osłupienie. Przyzwyczaiłem się do tego, iż instrukcje do gier sportowych, wydawane przez naszych rodzimych dystrybutorów, składają się przeważnie z tego typu sformułowań : "włóż płytę do napędu..." albo "tryb single player służy do grania w pojedynkę..." i to wszystko. Tymczasem, instrukcja F1 2000 jest wręcz znakomita i profesjonalna. Szcze-



F1 2000 to nowa jakość w symulacjach Formuły 1. Znakomita pod względem realizmu i jeszcze lepiej wykonana. Niemalże ideał. Grając w F1 2000, ma się wrażenie oglądania transmisji telewizyjnej z wyścigu. Grafika, dźwięk, grywalność, realizm... Czego więcej można wymagać? Może tylko mniejszych wymagań sprzętowych.

gólnie fachowa robota to dodatki, w których gracz znajdzie przyspieszony, teoretyczny kurs jazdy bolidem (np. jak pokonywać szykany, kiedy najlepiej jest hamować itd.), jak skonfigurować w pit stopie pojazd, krótkie życiorysy kierowców, charakterystykę zespołów fabrycznych oraz torów, na których będziesz się ścigał. Dla mnie bombowy jest zwłaszcza poradnik, jak optymalnie przygotować naszego bolida do wyścigu. Zawsze omijałem tego typu sprawy w każdej Formule, gdyż było to dla mnie zbyt skomplikowane i nie kumałem, o co w tym wszystkim chodzi. Co innego w F1 2000. Dzięki zawartemu w instrukcji poradnikowi wiem, jak ustawić spojlery, aby bolid miał większą prędkość na prostej, lub jak rozłożyć siłę hamowania. Wiadomo, jakie to ma wielkie znaczenia na przebieg wyścigu. Każdy ułamek sekundy jest na wagę złota. Nie ma coś się oszukiwać, w dzisiejszych czasach wyścigi wygrywa się nie tylko, dzięki umiejętnościom, ale przede wszystkim tym, jak dobrze zostanie przygotowany bolid. No, ale jak mi się wydaje instrukcja nie służy do grania i chyba czas najwyższy zająć się katowaniem klawiatury i dżordża.

Jak na EA Sports przystało, gracz ma sporo opcji do wyboru. Samotnik może się zdecydować na Test Day, Quick Race, Grand Prix i Championship. Test Day to tryb umożliwiający całkowicie swobodne szaleństwo po dowolnym torze, według zasad określanych przez samego gracza. Może to być zatem wyścig potraktowany jako zwykła ścigałka, ale równie dobrze możesz stworzyć z tego symulację. Z czym się je pozostałe tryby nie będę tłumaczył. Jest to tak samo oczywiste, jak nieskuteczność naszych napastników w kolejnych meczach reprezentacji. Dodam tylko, że możliwości konfiguracyjne poszczególnych trybów są nadzwyczaj duże. Nie powinni także narzekać pajęczarze. Przygotowany dla nich tryb multiplayer jest chyba najlepszym, jaki widziałem w symulacjach Formuły 1. Zagrać można aż w osiem osób, więc teoretycznie całkiem realna jest zespołowa jazda w czterech różnych teamach. Cóż to jest wtedy za zabawa. Nie można myśleć tylko o sobie, ale jechać należy tak, aby zwyciężyć zespołowo. Kto nie ma dostępu do sieci, niech żałuje, bo nie ma to, jak ściganie się z ludzkimi przeciwnikami. A swoją drogą to szczęśliwi są ludzie za Oceanem. Multiplayer to potęga, a oni nie muszą się użerać z wynalazkiem znanym w naszym świecie jako tepsa.

Jednakże z racji istnienia takowej instytucji, przeciętny gracz w naszym kraju jest skazany na solową rozgrywkę. Nie ma jednak co narzekać. Jest ona równie emocjonująca, co tryb multiplayer. Wszak wyścigi Formuły 1 to jeden z tych sportów, w których taktyka jest równie ważna jak umiejętności. Jak zapewne wiecie, zawody składają się z treningu, kwalifikacji, rozgrzewki i wreszcie samego wyścigu. Każda część eliminacji to prawdziwa wojna nerwów. Oki, trening można w całości poświęcić na testowanie najróżniejszych

DŁUGO OCZEKIWANA...

LIGA POLSKA MANAGER 2000

...i wiele innych opcji!

Wybrane cytaty z prasy:

„Praca nad grą trwała dość długo i trzeba przyznać, że efekt przerósł wszelkie oczekiwania..."
Piłka Nożna Plus 1/2000

„...Liga Polska 2000 to bardzo dobry menedżer, który śmiało rywalizować może z zachodnimi produkcjami pierwszoligowymi."
CD Action 2/2000
Ocena: 7/10

Informacja o przebiegu każdego meczu rozegranego w czasie gry.

Zmieniony system pozyskiwania sponsorów.

Więcej możliwości...
Więcej realizmu...
Więcej GRANIA!!!

Większe możliwości inwestowania zarobionych pieniędzy.

Możliwość oddzielnego ustawiania wielu parametrów treningu zawodnika.

M GROUP

MARKSOFT

Dystrybucja: MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, tel. (0-22) 6639390, fax: (0-22) 6639298, http://www.marksoft.com.pl.

ustawień bolida i zapoznanie się z każdym centymetrem toru. Ale już w czasie kwalifikacji zaczynają się schodki. Ograniczona jest ilość okrążeń, jakie może gracz przejechać oraz czas, a tym samym trzeba się dobrze zastanowić, kiedy pojawić się na torze. Teoretycznie najlepiej jest wyjechać z pit stopu zaraz po rozpoczęciu kwalifikacji. Ruch na torze jest wówczas mniejszy, ale najgroźniejsi rywale przeważnie jadą pod koniec kwalifikacji. Gracz ma zatem nie lada dylemat, kiedy i jak pojechać, aby zdobyć pole position. Rozgrzewka to takie małe rozprężenie przed najważniejszą częścią imprezy. No i wreszcie rozpoczyna się wyścig. Ryk silników,

dym spalin, zielone światło i poooszli...

Trzeba przyznać, że spece z EA Sports przyłożyli się do jak najdokładniejszego odwzorowania realizmu wyścigu. Przynajmniej, kiedy ustawimy wszystkie opcje związane z realizmem, gdyż, jak wspomniałem, przy innej konfiguracji symulacja zamienia się w zwykłą ścigałkę. Zakładam jednak, że jesteś Drogi Czytelniku ambitnym fanem Formuły 1 i decydujesz się na własną odpowiedzialność na pełen realizm. Nie ma co się oszukiwać, F1 2000 jest trudna. Nigdy nie byłem orłem w tego typu grach, ale jakoś sobie po dłuższym treningu radziłem. Natomiast F1 2000 to już jak dla mnie wyższa szkoła jazdy. Przede wszystkim przeciwnicy to nie byle jacy kierowcy. Jeżdżą nie tylko dobrze technicznie (czyli nie wypadają co chwila z toru i nie ślimaczą się), ale i agresywnie. Wystarczy na moment się zagapić, kiedy na Twoim ogonie siedzi rywal i już jest on przed Tobą. Rozważnie także rozgrywają wyścig taktycznie. W odpowiednim czasie zjeżdżają do pit stopu, aby zmienić opony lub usunąć usterki.

A propos pit stopu to gracz powinien również o nim pamiętać. Tak, jak już to pisałem kilka razy, taktyka obok umiejętności jest kluczem do zwycięstwa. Zjazd do pit stopu i błyskawiczna wymiana opon czasami okazuje posunięciem zapewniającym miejsce na podium. Ważną sprawą jest koncentracja. Bez niej też nie masz co marzyć o zwycięstwie. Chwila dekoncentracji i wyścig kończy się dla gracza efektownym piruetem na zielonej trawce lub zakopaniem w piachu, który leży przy bandach, okalających tor. Co jakiś czas zdarzają się awarie bolidu. Niektóre da radę usunąć w pit stopie i kosztuje to jedynie kilka lub kilkanaście cennych sekund, ale są również i takie przypadki, iż nie uda się dokończyć wyścigu. No cóż... taki to jest ten sport. Osobna sprawa to realizm jazdy. Co tu dużo mówić, jest on po prostu chwilami oszałamiający. Zwłaszcza, gdy rozpoczniemy zabawę. Pierwsze wrażenia są niewiarygodne. Czuć przyspieszenie, hamowanie i zjechanie z toru na pobocze, czy każdą najdrobniejszą nierówność. Rewelacja! A jakie to niesamowite uczucie mknąć po prostej z prędkością ponad 300 km/h! Cały świat miga przed oczami. Trybuny, reklamy, drzewa czy bolidy przeciwników zlewają się w jedną kolorową masę. Pierwszy raz w symulacji Formuły 1 spotkałem się z tak doskonałym realizmem szybkości. Powiadam Wam, to trzeba przeżyć samemu. Autentycznie chwilami to włosy mi dęba stawały ze strachu czy zaraz nie przywalę z tą szaleńczą prędkością w bandę. Zacząłem aż podziwiać tych facetów jeżdżących w prawdziwej Formule 1. Zawsze zastanawiałem się za co taki koleś dostaje taką kasę? Teraz już wiem. Trzeba być nie lada kozakiem, aby jeździć z taką prędkością.

Duży wpływ na realizm ma oprawa graficzna i dźwiękowa, a jak przystało na EA Sports, obydwie te rzeczy zostały perfekcyjnie dopracowane. Aczkolwiek za cenę... wymagań sprzętowych. Naprawdę nie wiem, co potrzeba, aby ta gra chodziła

normalnie przy włączonych wszystkich detalach. Na P II 450 ze 128 MB RAM i dopałką w postaci Rivy (na pudełku są to wymagania "zalecane") F1 2000 chodziła skokami. Nie powiem, że tragicznie, lecz raczej użyję słowa "dość wyraźnie żabkowała". Na szczęście dla graczy, można praktycznie całą grafikę skonfigurować i wyłączyć trochę detali, tak, aby gra chodziła bez najmniejszych zgrzytów. Wystarczy chociażby wyłączyć animację kierownicy w kokpicie, odbicia w lusterkach, lub też zrezygnować z jakiś obiektów otoczenia (np. drzew, tablic, mostów etc.). Grafikę najlepiej jest podsumować jednym stwierdzeniem, że EA Sports, jak w każdym swoim tytule, chciała uczynić z F1 2000 grę, która do złudzenia by przypominała transmisję telewizyjną. Być może nie udało im się to tak perfekcyjnie, jak w przypadku NHL 2000, ale i tak ma się wrażenie, jakby siedziało się przed ekranem telewizora (ja przynajmniej na początku obcowania z F1 2000 szukałem wokół siebie pilota ;)). Głównie dzięki nieprawdopodobnej liczbie szczegółów grafiki otoczenia torów oraz dopracowania wyglądu samych bolidów. Czegóż to my nie mamy? Są pełne kibiców trybuny (i to nie są bynajmniej jakieś badziewne bitmapy!), reklamy, tablice informacyjne, kamery telewizyjne, dźwigi, fantastycznie wyglądające budynki oraz fotorealistyczna natura w postaci drzew, chmur itd. Dodajcie do tego jeszcze dym z rur wydechowych bolidów, iskry sypiące się spod podwozia, ślady opon na torze i bolidy, na których zostały umieszczone wszystkie prawdziwe loga i reklamy, a macie mniej więcej już przed oczami to, co się dzieje podczas gry w F1 2000. Tę telewizyjną atmosferę umiejętnie potęgują jeszcze wyśmienite powtórki.

Niczego wielkiego nie spodziewałem się po dźwięku w F1 2000. Cóż bowiem nowego można wymagać od ryku silników? Tymczasem, oprawa audio dosłownie wgniotła mnie w krzesło tak samo mocno, jak ta z NHL 2000! Muzyka grająca podczas przygotowań do ataku na podium jest bardzo dobra, ale tak naprawdę to uszy zostają zmasakrowane dopiero w momencie rozpoczęcia wyścigu. Czekając w pit stopie, słychać rozmowy mechaników, dźwięki narzędzi, odgłosy przejeżdżających bolidów... CUDO!!! To jeszcze mimo wszystko Pikuś. Wyjeżdżamy z pit stopu i rozpoczynamy zmagania z czasem i przeciwnikami. Silnik fenomenalnie buczy, opony i hamulce piszczą, a w słuchawkach cały czas słychać żywiołowe komentarze i porady z boksu. Facet genialnie nawija przez ten intercom. Słychać bardzo naturalne i przekonywujące trzaski. Za to przed i po wyścigu komentarze, dotyczące aktualnej sytuacji wśród klasyfikacji kierowców i stajni fabrycznych, wygłasza Jim Rosenthal, który podobno jest znanym komentatorem Formuły 1. Wypada się z tym zgodzić, bo facet mówi całkiem rozsądnie. Za dźwięk należy się autorom Oskar nieco tylko mniejszy od tego, którego z chęcią przyznałbym programistom, którzy stworzyli NHL 2000.

Aż mi przykro rozstawać się z F1 2000. Już dawno nie bawiłem się tak znakomicie, jak przy tej grze. Nie mam zatem żadnych złudzeń i obiekcji, F1 2000, jak na razie, jest najlepszą symulacją Formuły 1 na blaszaka. Wiem, że obecnie powstaje trzecia część osławionego Grand Prix, ale po tym, co zaserwowało EA Sports, ciężko będzie stworzyć jeszcze lepszą grę. Zwłaszcza, że za EA Sports stoją olbrzymie pieniądze. Nie wiem, ile kosztowała F1 2000, jednak jestem pewien, iż tak doskonałe pod każdym względem dzieło wymagało potężnych nakładów finansowych. F1 2000 to obowiązek dla każdego fana Formuły 1, a dla mnie z punktu widzenia recenzenta gra prawie doskonała. Prawie, gdyż nie każdy dysponuje w domu kompem takim, jaki używa się w NASA, a niestety, aby w pełni cieszyć się F1 2000, trzeba mieć coś takiego. □

Mika Hakkinen

Do tegorocznych rozgrywek o Mistrzostwo Świata kierowców Formuły 1, po raz drugi z rzędu z numerem 1, przystąpi Fin Mika Hakkinen. Ten urodzony 18 września 1968 roku w Helsinkach kierowca w ostatnich dwóch latach zdominował walkę o tytuł Mistrza Świata Formuły 1, zdobywając ten zaszczytny tytuł. Jest to nie lada wyczyn, zważywszy, że tylko raz w historii udało się jakiemuś kierowcy zdobyć ten tytuł trzy razy z rzędu (Juan Fangio). "Latający Fin" to zresztą fenomen w cyrku zwanym Formuła 1. Nie bardzo pasuje do tego wszystkiego. Nie jest impulsywny i wybuchowy, tylko zawsze opanowany i zimny. Może właśnie dlatego jest najlepszy? Mimo swojego nieprzystępnego charakteru, jest kochany w swoim kraju i wręcz noszony na rękach. Kiedyś nawet gdzieś przeczytałem wywiad z moim idolem Teemu Selanne, w którym powiedział, że dla każdego Fina Mika jest Bogiem. To chyba najlepszy komentarz dla umiejętności Hekkinena, przed którym stoi nie lada wyzwanie, a mianowicie walka o zdobycie trzeciego tytułu z rzędu.

Ocena: 8

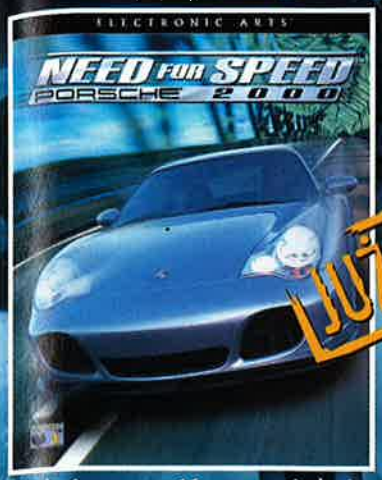
INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: IPS CG
Internet: http://www.easports.com
Wymagania: P 233, 64 MB RAM, CD 4x, WIN 95/98, SVGA 4 MB, karta muz.
Akcelerator: zalecany

Plusy:
- jak zawsze w grach EA Sports, wspaniała oprawa audio
- ... i oczywiście rewelacyjna grafika
- oloczka
- znakomita instrukcja
- szczegółowo odwzorowane tory

Minusy:
- w sumie dość spore, REALNE wymagania sprzętowe
- trudna [to może być zaleta...]

NEED FOR SPEED
- Porsche 2000



JUŻ JEST

Kolejna część wspaniałej samochodowej sagi. Tym razem w roli głównej wystąpiły somochody marki Porsche.

EURO 2000™

JUŻ JEST

Poczuj atmosferę Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej.

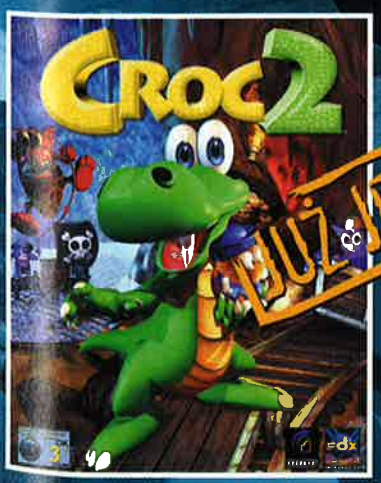
SHOGUN: TOTAL WAR

Całe spektrum konfliktu zbrojnego w jednej grze. Mistrzowska strategia po polsku.

ELECTRONIC ARTS™

GRY KTÓRE SIĘ LICZĄ

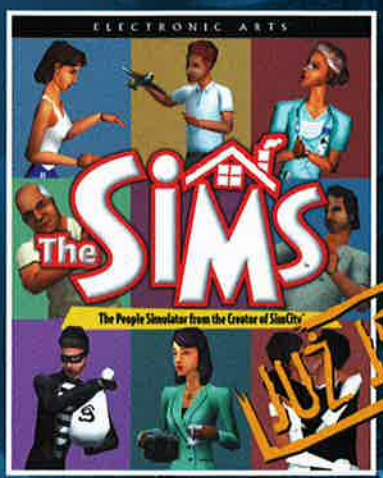
CROC 2



JUŻ JEST

Zielony korokodyl powraca. Nowe przygody dzielnego krokodyla w krainie Gobbosów.

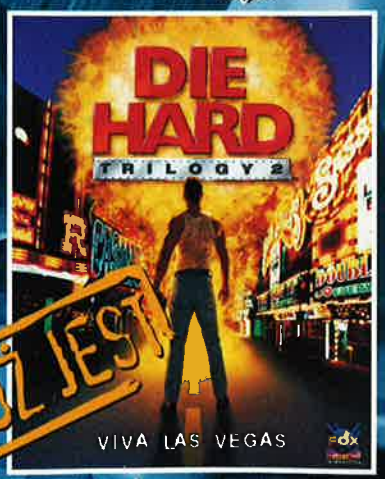
THE SIMS



JUŻ JEST

Symulacja życia w rodzinie. Możesz stworzyć swój własny "dom marzeń", własnych bohaterów - własne doskonałe ŻYCIE.

DIE HARD TRILOGY 2
- Viva Las Vegas



JUŻ JEST

"Wystrzałowe" połączenie trzech stylów gry. Eksplodująca akcja - tym razem umiejscowiona w Las Vegas.

PC CD

© 2000 Electronic Arts. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufactures. All grafhics belong to their respective owners. *Dystrybucja w Polsce:* IM Group

MIRAGE IPS COMPUTER GROUP im GROUP

TRIDONIS

Tjaaa... jeśli idzie o tworzenie gierek, to Polska potęgą nie jest i nie zanosi się by była. [Parę wyjątków od tej reguły wiosny nie czyni]. Ale jest ich pewien rodzaj, w którym możemy czuć się w miarę pewnie. RTSy. Eksterminacja, Earth 2140 i 2150 - te tytuły coś znaczą i to nie tylko w Polsce. Czy do tego grona dołączy gra rodem z L.K. Avalon, zatytułowana Tridonis?

Mac Abra

Fabuła? Raczej mało oryginalna. Opowiada o bliskim w czasie konflikcie: Nasi vs. Wredni Najeźdźcy, możliwym do rozegrania po obu stronach. Swoją drogą, gdyby kiedykolwiek doszło do takiego starcia w ciągu paru[-nastu, -dziesięciu] najbliższych lat, to postawiłbym wszystkie swoje pieniądze na najeźdźców. A to dlatego, że technologia istot, które potrafią pokonać dystanse mierzone w latach świetlnych, musi być po prostu nieporównywalnie lepsza od ziemskiej. [Na co wpadł już ze 100 lat temu H.G. Wells, w książce "Wojna Światów", pokazującej jak znacznie liczniejsza ludzka armia bierze straszliwy łomot od nielicznych, ale stojących na dużo wyższym stopniu rozwoju Marsjan]. Zaś różnica technologiczna pomiędzy Marsjanami i ówczesną armią ziemską jest na pewno 100x mniejsza niż w wypadku wspomnianego na początku konfliktu [patrz durnowaty "Dzień Niepodległości" - nawet tam to dostrzeżono, pokazując całkowitą bezradność ludzkości wobec inwazji]. Scenarzystom, przed stworzeniem kolejnej fabuły, polecam zatem lekturę klasyki s.f.

O samej grze, jej zasadach, założeniach etc. pisaliśmy całkiem niedawno [nr 3/2000, str. 30-31] w Zapowiedziach, więc pozwolę sobie nie pójść na łatwiznę i nie cytować żywcem tych samych informacji [tym bardziej, że zasadniczo nie odbiegają one od tego, co mam teraz przed oczyma]. Skoncentruję się za to na swoich prywatnych wrażeniach dotyczących grania.

Nie sposób nie docenić inwencji i wysiłku scenarzystów i programistów, by z ogrango do cna standardu RTS wycisnąć coś w miarę świeżego i oryginalnego. Z drugiej strony gry nie ocenia się za dobre chęci, nowe pomysły i inwencję twórców - a za ich FINALNĄ REALIZACJĘ. A tu w paru miejscach nieco zgrzyta...

First look

Pierwsze wrażenia - hm, niezła instrukcja [o niej będzie pod koniec]. 2 CD z grą, przyzwoita jak na 2 CD cena... O, jest też dodatkowy kompakt z poszerzoną [mocno!] ścieżką dźwiękową [swoją drogą godną uwagi]. Nieźle! Co prawda mój entuzjazm nieco osłabł, gdy okazało się, że ww. dodatkowy CD jest tylko w limitowanej ilości [w pierwszych 1000 pudełek bodaj]. No ale - miłe. Instalka zajmuje niecałe 200 Mb i - poza literówką w instalatorze ["INSALUJ"] - nie ma co o niej pisać.

Emocje wzbudza za to interko, jakie ujrzałem na początku. [Na miano "intro" nie zasługuje]. Szkoda, że są to uczucia negatywne. Pomijając to, że pierwsze parę-dziesiąt sekund filmu głównie tonęło w ciemności, mimo mocno podkręconego monitora [może chodziło o to, by uruchomić swą wyobraźnię?], interko jest dla mnie pięknym przykładem działań pozornych. Jest - bo powinno być, bo jakże to... gra bez intra? To się siadło i zrobiło. Ale co miało przedstawiać i czemu służyć, tego nie wiem, mimo kilkukrotnego obejrzenia. Po prostu kilka mniej lub bardziej efektownych renderowanych scenek, połączonych w jako tako logiczną całość.

Ale zero fabuły, zero klimatu. Zapamiętałem z niego głównie to, że Tredonici wyglądają IDENTYCZNIE jak "szaraki" z Dark Colony. [Ci zaś wyglądali, jak prezentowane namiętnie w rozmaitych magazynach UFOlogicznych wizerunki pasażerów UFO]. Grafikom brakło inwencji, czy jakiś cichy hold dla DC?

Potem możemy sobie wybrać kampanię dla Ziemian lub Tredonitów [liczącą około 25 misji] albo kilka - bodaj 11 - misji ćwiczebnych.

THIEF II

JUŻ JEST

Nowe przygody złodzieja wszechczasów

Kontynuacja gry określonej mianem "skradanki w pierwszej osobie". Druga część stawia sobie za cel wywarcie większego wrażenia, dzięki starannemu zaprojektowaniu i subtelnym zmianom.

UEFA SEZON 99/00

JUŻ JEST

Prawdziwa piłka nożna dla prawdziwych fanów

Stań na czele najlepszych drużyn europejskich i zdobądź trofeum, o którym marzą wszyscy piłkarze. Grywalność i poziom rozgrywki na najwyższym pułapie światowym.

F1 WORLD GRAND PRIX

Najlepszy symulator wyścigów Formuły 1

W grze dostępne są najnowsze składy zespołów (dane na rok 1999), kierowcy, tory, zasady, wyniki oraz dane statystyczne.

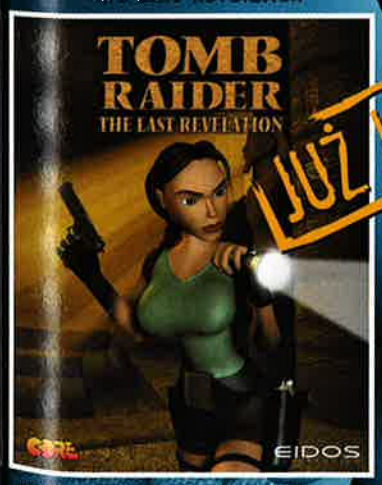
EIDOS

INTERACTIVE

GRY Z CHARAKTEREM

TOMB RAIDER

- The Last Revelation



JUŻ JEST

Najlepszy program w serii

Nowa przygoda Lary Croft prowadzi nas przez legendarne labirynty świątyń faraonów i zapewnia zapierające dech w piersiach wrażenia. KLASYKA.

DAIKATANA

Nowy kierunek gier FPP 3D

Od JOHNA ROMERO - twórcy WOLFENSTEINA 3D™, THE DOOM™, HERETICA™, QUAKE™ nadchodzi LEGENDA.

REVENANT

JUŻ JEST

Nowa generacja RPG

Poczuj smak prawdziwej przygody przemierzając mroczne katakumby, zamarznięte wulkany, zbierając magiczne przedmioty, rzucając potężne zaklęcia oraz walcząc z hordami potworów.

PC CD

© 2000 Eidos Interactive. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufactures. All graphics belong to their respective owners. *Dystrybucja w Polsce:* IM Group

MIRAGE

IPS COMPUTER GROUP

IM GROUP

Tu trochę się zdziwiłem, że żadna z nich nie jest opisana w menu. Tj. założenia misji są dla nas wiadome dopiero po jej wybraniu, a i to nie od razu! Takie "kupowanie kota w worku" jest dla mnie zupełnie pozbawiony sensu, gdyż tryb "praktyka" stworzony jest [co sama nazwa mówi!] do przećwiczenia "stałych fragmentów gry" - czyli np. opanowania sterowania, budowania struktur, prowadzenia walki etc. Stąd powinienem przecież z góry wiedzieć co w danej misji mogę przećwiczyć. Tymczasem dopiero po wyborze gry, komputer nieco piwniczno-grobowym głosem podpowiada od czasu do czasu: "Pierwszym celem jest... drugim celem jest...". No ja przepraszam, a co, jak jestem przygłuchy albo właśnie muszę na chwilkę do toalety? Pisane briefingi - takie jak w misjach kampanii - bardzo by się przydały...

This means: WAR! [doc :-)]

Wybrałem misję. Komp mam ustawiony w 1024x768, na monitorze 17". Dostępne jednostki i struktury nie wyglądają przy takich ustawieniach na zbyt duże. Szukam więc opcji zmiany rozdzielczości. Nie ma! Jest tylko "lupa", czyli płynny zoom ekranu. Faktem jest, że przy maksymalnym powiększeniu wszystko jest bez wątpienia wystarczająco duże - ale wtedy wyłażą na wierzch niedostatki grafiki. Animacje postaci są robione chyba w 2-3 klatkach [co szczególnie widać przy budowaniu struktur u ludzi]. A i same struktury nadmiarem detali zbytnio nie grzeszą. Backgroundy też nie są zbyt wyrafinowane [choć zależy gdzie - bywa różnie]. W sumie grafika Tridonis jest mniej więcej na poziomie Earth 2140 albo Dune 2000. Czyli krótko mówiąc - jest do tyłu, nawet w stosunku do wspomnianej już Dark Colony, powstałej ponad 2 lata temu. [A jednak w DC ekran, w 16-bitowej palecie, kipiał wręcz kolorami i życiem]. Dodano wprawdzie jakieś smaczki [jak np. znikające po jakimś czasie na piasku ślady gąsienic, całkiem ładne wybuchy etc.], ale ogólnie oprawy graficznej do atutów tej gry na pewno zaliczyć nie mogę.

Lepiej jest w przypadku dźwięku. Niezłe są audiotracki [choć za wiele to na oryginalnych CD z grami ich nie ma; nie wspominając już o tym, że na obu CD są... identyczne, co uznaję za lekkie przegięcie, skoro - sądząc z dodatkowego CD - było co dać]. Spora ilość polskich speechów [i to NIE brzmiących jakby tworzyło je dwóch podpitych kolesi na szpulowym magnetofonie, w garażu u wujka], powinna się podobać. Warto tu jeszcze raz wspomnieć o CDku z mocno - naprawdę mocno! - poszerzoną ścieżką dźwiękową [m.in. wiele nowych utworów plus wokal plus... lektor], który śmiało może zapewnić niezłe tło dźwiękowe podczas jakiejś imprezy.

To co ważne...

My tu sobie gadu gadu o grafice i muzyce - a nie to przecież liczy się w RTSach najbardziej. Liczy się sterowanie, pomysły, logika scenariusza, klasa wroga etc. O ile wcześniej wyrażałem się o Tridonis nieco kwaśno, to teraz czas na parę pochwał. Wprawdzie kampanie są liniowe, zaś AI wroga ma swoje wzloty [nie za częste] i upadki [czasem głębokie; najbardziej wnerwiały mnie ciężarówki, które ciągle stawały w korkach przy magazynach - nawet jeśli korek tworzyły w sumie właśnie te dwie ciężarówki, z których żadna nie zamierzała się cofnąć albo spróbować znaleźć inny dojazd], to przyznaję, że scenarzystom udało się przemycić do gry kilka fajnych idei, które mogą się podobać i powinny trafić do kanonu gatunku.

Ale zanim powiem o tym, co nowe, warto powiedzieć o tym, co może i stare, ale godne uwagi. Scenarzyści wzorowo odrobili tu lekcję "Bierzemy z innych RTSów to, co warto". [Co mówię bez złośliwości, gdyż udane transplantacje wymagają wiedzy i wyczucia]. Mamy więc: pory doby [plus ich wpływ na możliwości oddziałów], waypointy, przejmowanie struktur i jednostek, nabieranie doświadczenia oddziałów, łączenie jednostek w grupy, ustawianie im reakcji na poczynania wroga, jedostki transportowe, itd. Zgrabnie wpleciono w grę wątek ekonomiczny. Wydobywamy ropę i metal - te możemy sprzedawać/kupować; co daje nam kasę. Ale jednocześnie trzeba uważać, by nie przegiąć ze sprzedażą, ponieważ niektóre struktury potrzebują do budowy nie tylko kasy, ale i porcji jednego lub dwóch surowców, a sprzedać kopaliny jest dużo łatwiej niż kupić. Jest też powiązanie np. między liczebnością personelu bazy i jej zdolnościami produkcyjnymi [u Tredonitów] itd. Napotkamy jakieś 70 rodzajów uzbrojenia [po stronie Ziemian są to w większości realnie istniejące systemy broni, z PT-91 Twardy na czele], łącznie z bronią nuklearną. Warto tu zauważyć bogactwo min wszelakiego rodzaju oraz wbudowany w engine specjalny system oceniania skutków rażenia broni, jej rozrzutu itp. Jest też z 30 rodzajów budowli. Dla zasady wspomnijmy na koniec o trybie multiplayer, w którym mogą grać 4 osoby naraz [hm, w zapowiedziach było, że 8?].

Lecz ja Tridonis cenię głównie za to, że w prosty sposób autorom udało się zlikwidować... no, może za mocne słowo... hmmm... znacznie OGRANICZYĆ standardowy dla RTSów sposób rozgrywki. Wiecie jak to wygląda: niezależnie w co akurat gramy, to i tak budujemy gęsto skupioną wokół źródeł energii bazę, fortyfikujemy ją na maksa i czekamy aż wróg kilkakrotnie się wykrwawi na naszych liniach obrony. W tym czasie zbieramy surowce i spokojnie budujemy swoją armię, na tyle silną, by jednym zmasowanym atakiem przełamała rubież wroga i zdemolowała jego siedzibę. Prawda? A tu kicha. Stare patenty się nie zawsze sprawdzają! Na gęsto zabudowaną bazę lub skoncentrowaną armię spada zaraz atomówka lub atak z satelitarnych systemów rażenia. Kilka kolejnych linii obronnych jest bezradnych wobec jednostek wroga, które potrafią się teleportować do centrum naszej bazy lub chronią się za polami siłowymi, które na - krótki bo krótki ale... - czas ataku zapewniają nie tylko całkowitą osłonę, ale i regenerację sił. Ha! I nagle trzeba nauczyć się "wojny szarpanej", strategii "uderz i zwiewaj", dywersji, błyskawicznego przerzucania swych sił, desantowania z powietrza i wody, rozproszenia struktur, nieustannego zwiadu - mówiąc krótko, trzeba zastosować taktykę współczesnej wojny błyskawicznej, a nie marszu skoncentrowanymi kolumnami "byle do przodu", co było dobre za Napoleona. I za to twórcom Tridonisa należą się wyrazy uznania. Po prostu gra się INACZEJ. Nie mogę jednak ukryć faktu, że zalety tej gry dostrzega się głównie przy grze z innym człowiekiem. AI komputera nie za bardzo umie wykorzystać oferowane przez grę możliwości. A szkoda. Nie mówię, że AI jest do bani - ale...

Warto też wspomnieć o kolejnej ciekawostce, której wcześniej nie znalazłem w żadnym innym RTSie [tj. nie pamiętam by była]. Otóż w Tridonis można wydawać rozkazy, które jednostki mogą wykonywać natychmiast - lub o wcześniej wyznaczonym przez nas czasie. Jest to bardzo przydatne jeśli np. planujemy równoczesny atak kilkoma grupami jednostek albo jakąś dywersję, podczas gdy sami prowadzimy atak dla odciągnięcia sił wroga, albo chcemy błyskawicznie skoncentrować rozproszoną na dużym terenie armię itd. [Swoją drogą rozkazów, które możemy wydać jednostkom jest naprawdę sporo].

Żeby jednak za bardzo nie przechwalić :), to od razu zapytam: dlaczego po stronie Ziemian nie ma w ogóle lotnictwa bombowego? Jakby nie patrzeć, każde szanujące się mocarstwo ma sporą flotyllę bombowców strategicznych, które w tej grze bardzo by się przydały. Myśliwce bombardu-

jące są niezłe - ale za cienkie, by skutecznie „zmiękczać" zaplecze wroga przed decydującym atakiem. Podobnie zresztą jest z lotniskowcami, których w grze nie uświadczysz - a wielka szkoda. Nie ma też artylerii - poza jedną wersją samobieżnego działa. A gdzie rakiety - poza balistycznymi? Co, SCUDów i Katiusz nawet zabrakło? Hmmm.

Sterowanie

Zasadniczo czepić się nie powinienem, gdyż jakichś rażących usterek nie stwierdziłem. Co jednak nie znaczy, że te drobniejsze nie są irytujące. Panel można było bez wątpienia rozplanować nieco ergonomiczniej. Nie uważam, by np. ikony quickload i quicksave oraz opcji gry były aż tak ważne, by wsadzić je na stałe na wierzch panelu. Quicksave - OK. Ale reszta?]. Może zamiast nich warto było umieścić te opcje, które w czasie gry musimy stale wywoływać kliknięciami myszki lub klawiszami? Męczący jest brak opcji centrowania ekranu na wybranej jed-

nostce/strukturze [szczególnie do momentu, gdy nie mamy radaru - nie mamy wówczas podglądu nawet tych fragmentów mapy, które odsłoniliśmy - czasem odnalezienie swej struktury albo wysłanej na zwiad jednostki może trochę potrwać]. Usterek tego typu jest troszkę więcej - ale wymieniłem tylko te, które najbardziej dały mi w kość.

Instrukcja

Właściwie chciałoby się powiedzieć, że "bez zarzutu". Napisana konkretnym językiem, po polsku, a nie po "polskiemu", niemal bez silenia się na jakieś "literackie" [co wymawiaj "grafomańskie"] wstawki, przejrzysta, dość obszerna, ładnie zilustrowana, bez byków ortograficznych czy jakichś usterek powstałych przy składaniu tekstu albo druku. Tym niemniej parę buraków znalazłem. [Za to mi płacą :)]. Nie będę się nadmiernie czepiał drobnych usterek dotyczących np. charakterystyki uzbrojenia [PT-91 Twardy nie ma działa 105 mm, a 125 mm, w Abramsie w opisie eksponuje się pancerz reaktywny, którego jakoś wcale nie widać, nie wspominając za to słowem o posiadaniu znacznie skuteczniejszego pancerza typu Chobham] itd., itd.

Wszelako muszę zauważyć, że w miejsce wykładu o mieszkańcach Tridonisa [który NIJAK się nie przydaje w grze], można było pomyśleć o paru podpowiedziach dla graczy. Jakich podpowiedziach? Oto przykład mojego małego Waterloo. Grałem ludźmi i zaraz na początku miałem problem: jak ustalić, by ciężarówka dostawcza samodzielnie jeździła z kopalni do magazynu i vice versa; w instrukcji o tym ani słowa! [O tym, jak wyglądają złoża surowców, które mam odszukać, też NIC nie wspomniano, a o wyczerpywaniu się złóż napisano dość enigmatycznie]. Wszystko wprawdzie okazuje się trywialnie proste - gdy tylko się wpadnie na to, że magazyn trzeba postawić tak, by jego wejście było dostępne dla ciężarówki, sterowanej przez nie za bystrego szofera. Odkrycie tego zajęło mi ładnych kilka minut i kosztowało nieco zdrowia oraz kasy [bo naturalnie budując magazyn, postawiłem go akurat tak, że jego wejście było zablokowane przez inną strukturę - nie wiedziałem, że to ma jakieś znaczenie - i musiałem go wyburzać]. Ktoś powie, że to są drobnostki, że takie rzeczy są proste dla kogoś, kto ma głowę nie tylko z tej przyczyny, że sama szyja by głupio wyglądała - zgoda, masz rację, człowieku. Dla myślącego nie jest to w sumie żaden problem. Z drugiej jednak strony instrukcja jest właśnie po to, bym nie musiał marnować czasu na takie rozważania! Tym niemniej, mimo paru potknięć, uważam, że w sumie jest w porządku. Po prostu "diabeł tkwi w szczegółach" i warto o tym pamiętać...

Werdykt

Muszę powiedzieć, że ciężko mi było wystawić końcową ocenę. Z jednej strony nie sposób nie docenić inwencji i wysiłku scenarzystów i programistów, by z ogranego do cna standardu RTS, wycisnąć coś w miarę świeżego i oryginalnego. Tym bardziej, że kilka pomysłów jest naprawdę godnych uznania. [Jeśli mowa o oryginalności, Tridonis wyprzedza bez trudu te RTSy w 2D, które nam się od jakiegoś czasu serwuje jako "nowości", vide: Dune 2000 czy Tiberian Sun, w których nowe są głównie pudełka i ceny]. Z drugiej strony "dobrymi chęciami piekło jest brukowane". Gry nie ocenia się za dobre chęci, nowe pomysły i inwencję twórców - a za ich FINALNĄ REA-LI-ZA-CJĘ. A tu w paru miejscach nieco zgrzyta...

Stąd taka, a nie inna ocena. Może się Wam wydać nadmiernie surowa - ale najpierw popatrzcie na oceny, jakie dostały wspomniane przeze mnie RTSy, a potem dopiero porównujcie je z moją [Tiberian Sun - 5/10; Dune 2000 bodaj 7/10 - ale ja nie dałbym więcej niż 6!]. I sami widzicie, że wcale nie jest źle. Ja zaś mogę polecić Tridonis tym fanom, którzy w grze szukają raczej ciekawych idei, niż fajerwerków graficznych. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Alien System

Dystrybutor: L.K. Avalon (017) 856 77 67

Internet: http://www.tridonis.com

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX, CDx4, max. 185 MB na HDD, 2 CD

Akcelerator: niepotrzebny

Plusy:
- Wymusza nieco inną taktykę gry niż klasyczny RTS
- Wyważony wątek ekonomiczny
- Kilka ciekawych pomysłów
- Niezła muzyka i efekty dźwiękowe
- Dodatkowy CD z muzyką (opcjonalnie)
- Niewysokie wymagania sprzętowe
- Spore plansze

Minusy:
- Niezbyt ergonomiczny panel sterujący
- Brak opcji centrowania ekranu na wybranej strukturze/jednostce
- Grafika - taka sobie
- Brak strategicznego lotnictwa bombowego i lotniskowców
- AI kompa najlotniejsze to nie jest, oj nie...
- Parę innych usterek...

Ocena: 6+

Demo na CD 6/99

Ultima IX
ASCENSION

Naszło mnie coś na bajki. Może spotyka mnie los wielu ludzi, którzy na starość dziecinnieją? Jeśli tak, jakoś się z tym pogodzę. Zresztą nieważne, to problem dla mojego psychiatry. Was zapewne bardziej zainteresuje, co też znów wymyśliłem z tymi bajkami. Otóż, jak wiecie, każda bajka, aby nią być, powinna mieć morał. Jest on właśnie tym, co różni klasyczne bajki od ich wirtualnych odpowiedników, czyli gier. Zdecydowana większość z nich służy jedynie jako ukojenie podstawowych potrzeb i nie pozostawia w graczu nic poza ulotnymi wrażeniami, nie mającymi większego znaczenia. Najstarszym chyba przedstawicielem mniejszości jest Ultima, która kończy się wraz z dziewiątą częścią, przeczytajcie czym żegna nas Britannia.

yASIU

Z głównym bohaterem gry zetknąłem się po raz pierwszy kilka lat temu. Miałem wtedy Amigę i pewnego dnia zagościła na moim komputerku gra, która oderwała mnie od rzeczywistości na długi czas. Nigdy wcześniej nie zetknąłem się z komputerową opowieścią, mającą tak głębokie przesłanie i tak głęboko trafiającą w moją świadomość. Wtedy po prostu grałem całkowicie pochłonięty przez świat, w którym bardziej od siły miecza liczyło się współczucie dla ludzi, odwaga, honor i inne Cnoty.

Sukces całej serii polegał na podejściu do rozgrywki, które było mocno odmienne od uznawanego wtedy za normę. O powodzeniu nie decydowało zarzynanie, jak największej ilości potworów i sprawne odnajdywanie przycisków w labiryntach. Wprawdzie te klasyczne elementy pojawiały się, szczególnie w pierwszych trzech częściach, ale najważniejszy okazał się duży nacisk położony na warstwę fabularną. Graczy urzekała ciekawa opowieść, która z części na część zyskiwała coraz to lepszą oprawę, a świat Britannii, gdzie rozgrywa się akcja najnowszej - i kilku wcześniejszych - części zyskał dokładnie opracowaną przeszłość, legendy, wierzenia i to co najważniejsze - Cnoty kierujące życiem jego mieszkańców.

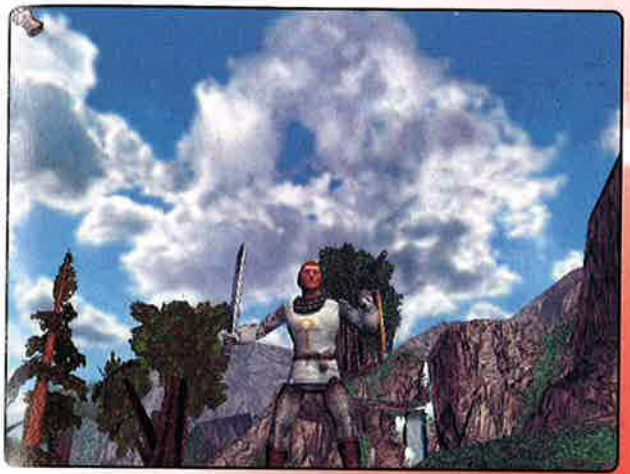
Od momentu ukazania się ósmej - niedawno jeszcze ostatniej - części minęło trochę czasu. Oczekiwanie upływało większości fanów na snuciu domysłów, co też nowego i wspaniałego spotka nas w dziewiątce. Zanim ostatni rozdział sagi ujrzał światło dzienne, świat graczy obiegła niezbyt wesoła wiadomość. Richard Garriott - ojciec Ultimy - odszedł na dobre z firmy Origin, którą założył w 1983 roku wraz z bratem. Wielu miłośników serii zastanawiało się, jak odbije się to na najnowszej części ich ukochanej sagi. Odpowiedź na to pytanie poznałem wraz z zaczerpnięciem pierwszej porcji informacji na temat Ultimy 9, gdy pudełko z nią wylądowało na moim biurku.

Ultima IX: Ascension naprawdę jest ostatnią grą w tej serii. Lord British, odchodząc z Origin, postanowił zakończyć całą sagę w eleganckim stylu. Z jednej strony trzeba powiedzieć, że udało mu się to znakomicie. Rękę mistrza w tej grze po prostu się czuje. Garriott zrezygnował z robienia gry podobnej wizualnie do U8 i zdecydował się na przedstawienie całej gry w trzech wymiarach. Ten nowy wizerunek może być przyczyną problemów z zaakceptowaniem nowej części - szczególnie dla kogoś zaznajomionego z poprzednimi epizodami. Gracz, zaczynający przygodę w świecie Britannii od U9, zapewne nawet nie zauważy wielu rzeczy, które wywołały moje oburzenie, uśmiech, tudzież inną mniej lub bardziej gwałtowną reakcję. Chyba napraw-

czeniu, a wizerunki cnót zmieniły się w złe runy, odpowiadające dokładnie przeciwnym cechom charakteru. Podobnej zmianie uległa psychika oraz zachowanie ludzi. Ciężko opisać uczucia towarzyszące pierwszym krokom stawianym w zmieniającym się świecie. Obywatele stolicy, do tej pory oddani Cnocie współczucia, całkowicie się od niej odwrócili. Podobnie dzieje się w całej Britannii, powoli zdąża ona ku zagładzie. Takiej właśnie sytuacji będzie musiał stawić czoła Avatar. Jego zadanie od początku jest znane, w trakcie rozgrywki poznajemy jedynie kolejne szczegóły. Należy odnaleźć osiem przemienionych runów Cnót oraz związanych z nimi pieczęci, a następnie przemienić je z powrotem, aby przywrócić porządek.

Historia zapowiada się więc, moim zdaniem, ciekawie, szkoda tylko, że scenariuszowi czegoś brakuje. Owszem muszę przyznać, że jest ciekawy i wciągający. Brakuje jednak 'głębi', która już w poprzedniej części nie dorównywała poprzedniczkom. W tej chwili cała rozgrywka polega na przemieszczaniu się od labiryntu do labiryntu w celu odzyskania kolejnego piktogramu. Po drodze rzecz jasna spotykają nas różnego rodzaju śmieszne i poważne przygody, ale jeśli znów porównywać scenariusz do dawniejszych epizodów, okaże się on bardzo liniowy i pomimo widocznych prób - nieco trywialny. Co gorsza, czasem zdarzają się momenty, gdy nie możemy opuścić jakiegoś miejsca, dopóki nie zrobimy jednej, konkretnej rzeczy.

Właściwie cały czas jest coś do zrobienia, czasu na nudę raczej tu nie ma; jednocześnie gra nie pozwala



"Recenzja Ultimy 9 była dla mnie naprawdę sporym wyzwaniem. Podczas pisania targały mną sprzeczne uczucia, zrozumieją je starzy miłośnicy serii, która wraz z tą częścią się skończyła. Dla mnie ostatnie spotkanie z Avatarem było wspaniałym przeżyciem - poczytajcie na ten temat i zagrajcie sami".

dę się starzeję, skoro tak trudno przychodzi mi spokojnie patrzyć na znaną grę, w której użyto najnowszych technologii. Taki już jestem, uczciwie muszę jednak stwierdzić, że nie mogłem się od tej gry oderwać. Britannia dalej ma w sobie to 'coś'.

Ten znany od dawna świat odwiedzimy raz jeszcze, aby skończyć na dobre ze starym znajomym - Guardianem. Tym razem jego dziełem jest osiem ogromnych kolumn, które pewnego dnia wynurzyły się z ziemi i zaczęły emanować złą aurą. Początkowo wydawało się, że ich szkodliwość jest niewielka. Jednak dość szybko uważni obserwatorzy zauważyli, że celem tego ataku Guardiana jest psychika mieszkańców Britannii. Do tej pory każde z głównych miast poświęcone było jednej z cnót, której ołtarz znajdował się gdzieś w jego pobliżu. Wraz z pojawieniem się kolumn, ołtarze uległy znisz-

Jak się to wszystko zaczęło...

Pierwszy kontakt Richarda Garriotta z komputerem miał miejsce w szkole średniej i szybko okazało się, że nie będzie to krótkotrwała znajomość. Młodego, pełnego zapału człowieka nie zniechęcił fakt, że mała ilość terminali utrudniała korzystanie z komputera. Tworzone na własne potrzeby gry, oparte na Dungeons & Dragons, powstawały w notatniku Richarda, który wykorzystywał każdą okazję, aby przenieść je do pamięci komputera. Sposób, w jaki nadawał im tytuły, był prosty, D&D i do tego kolejny numer. Gdy zbliżał się już do trzydziestej gry, na rynku pojawił się Apple II. Komputer ten potrafił już wyświetlać grafikę i Richard zapragnął przenieść swoje gry na tę maszynę. Powstała wtedy D&D28, która spodobała się nie tylko autorowi. Choć napisał ją jedynie dla siebie, grało w nią wielu jego znajomych, a po pewnym czasie Richard zaczął ją sprzedawać. Gra, nazwana Akalabeth, dla nas jest praprzodkiem Ultimy, dla Richarda to nadal D&D28. Z upływem lat Ultima stała się największą baśnią opowiedzianą za pomocą komputera. Wraz z poznawaniem kolejnych rozdziałów, gracz stawiał czoła różnorakim problemom natury moralnej i nieraz czegoś się uczył. Przeczytajcie sami, jak to było.

Szybki rzut okiem...

WIEK CIEMNOŚCI - Ultima I, II, III

Historia Ultimy zaczyna się przybyciem nie nazwanego bohatera do fantastycznego świata Sosarii. Trzy części opowiadają o konfrontacji herosa ze Złą trójcą, czyli czarownikiem Mondainem, wiedźmą Minax i służącym im demonem Exodusem. Cele stawiane przed graczem były raczej nieskomplikowane. Mieszkańcy świata gry mieli niewiele do powiedzenia, a i wybór wyposażenia nie należał do bogatych. Jednak już wtedy można było w Ultimie znaleźć predyspozycje potrzebne jej do zostania wielką sagą.

WIEK OŚWIECENIA - Ultima IV, V, VI

Oprócz wielkiego entuzjazmu, trzecia część Ultimy wywołała również sporo kontrowersji. Na dalszym rozwoju sagi zaważyła nieprzyjemna sytuacja, w jakiej znalazł się młody Richard. Dwóch nastolatków, oskarżonych o oddawanie czci szatanowi, podobno zainspirowała właśnie Ultima. W takiej sytuacji Garriott zdecydował się - opierając się na doświadczeniu zdobytym dotychczas - na napisanie czwartej części sagi rozpoczynającej nową trylogię i jednocześnie Wiek Oświecenia. Średniowieczny chaos Sosarii ustąpił miejsca cywilizowanemu światu potrzebującemu bohatera. Światem tym była Britannia, a bohaterem Avatar.

TRYLOGIA GUARDIANA - Ultima VII, VIII, IX

Wraz z częścią szóstą, Britannia stanęła w obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa w osobie Guardiana. Przybyły na pomoc Avatar zastaje na miejscu wiele zmian, od jego ostatniego pobytu w Britannii minęło ponad dwieście lat. Zmienili się ludzie, zmienił się świat, a co najważniejsze zmieniła się koncepcja gry. Richard Garriott, mając już dość wszechobecnego dobra, zdecydował się na poruszenie w graczu uczuć wynikających z ciemniejszej strony charakteru. Tak, jak Britannia nigdy nie będzie taka sama, tak i nieskazitelny Avatar zmienia się w tej trylogii. Lata w których powstawały kolejne części to okres ogromnego wzrostu możliwości domowych komputerów. Ultima czerpie z nich pełnymi garściami, ukazując się graczowi w coraz to doskonalszej formie. Saga kończy się ostatecznie wraz z częścią dziewiątą, ona też jest pierwszą i ostatnią grą należącą do tej sagi, w której świat Britannii ukazuje się całkowicie w trzech wymiarach. Największa komputerowa epopeja kończy się, ale w sercach ogromnej ilości graczy coś po niej zostanie.

nam zbytnio zaangażować się w boczne wątki, abyśmy zbytnio nie oddalili się od głównego motywu i nie stracili z oczu naszego celu. Jednakże scenariusz (wspominałem już o tym.... i powtarzam to dlatego, że mnie ta sprawa naprawdę zabolała) nie jest tym, do czego przyzwyczaiła nas seria Ultima. Niewątpliwie moje spojrzenie na tę kwestię jest w dużej mierze zdeterminowane faktem, że grałem w poprzednie części. W dziewiątce dylematy etyczno-moralne zeszły na dalszy plan i choć nadal obecne nie są motorem napędowym scenariusza. Komuś, kto od dziewiątki chce zacząć swoją przygodę w tym świecie, scenariusz może wydawać się naprawdę rewelacyjny. Jednak, aby w pełni go docenić, trzeba znać poprzednie przygody Avatara, bez tego nawet ukończywszy grę nie będziemy wiedzieli wszystkiego.

Cała historia znów zaczyna się w posiadłości Avatara na Ziemi. Tutaj mamy czas na przyzwyczajenie się do nowego interfejsu, zaznajomienie się z jego możliwościami i oczywiście przećwiczenie nowo nabytych umiejętności. Muszę powiedzieć, że system sterowania nowej Ultimy początkowo wydawał mi się dość niewygodny. Naszą postacią kierujemy głównie za pomocą myszy, jednak wiele funkcji najwygodniej jest wywoływać za pomocą klawiatury (której obłożenie możemy zdefiniować ręcznie w pliku ini [sic!]). Tylko kwestią czasu jest przyzwyczajenie się do obsługi i dość szybko na liście zażaleń zostanie jedynie kiepskie rozwiązanie wspinaczki i pływania do którego - choć z trudem - można się przyzwyczaić. Znacznie gorzej, moim zdaniem, wypada nowy sposób przenoszenia przedmiotów. W dziewiątce zdani jesteśmy jedynie na mieszczący stałą ilość przedmiotów plecak, pas (przedmioty na nim dostępne są za pomocą klawiszy funkcyjnych) oraz z rzadka znajdowane worki, w których można przechowywać kilka przedmiotów. Ograniczona ilość slotów nie jest problemem jedynie na początku. Jednak po kilku godzinach grania stwierdzamy, że rozpaczliwie zaczyna brakować nam miejsca, że trzeba starannie wybierać przedmioty do wyrzucenia, aby zrobić miejsca rzeczom ważniejszym. Zapewne najmniej będą marudzić w tym względzie gracze prowadzący wojowników, ci zwykle zbyt wiele nie noszą. Co mają jednak powiedzieć prowadzący np. magów zmuszonych nosić ze sobą duże ilości komponentów? Rezygnacja z doskonałego systemu uwzględniającego wielkość i wagę przedmiotów, a także siłę postaci jest dla mnie niewybaczalna.

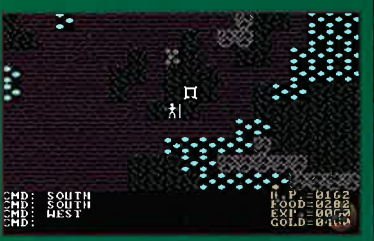
Czerpanie pełnej radości z gry utrudniają również uciążliwe usterki. Przykładowo niemożliwe jest bezpośrednie przejście z trybu rzucania czaru do trybu walki. Zdarza się więc dość często, że zabija nas zwykły szczur, bo w ferworze walki lub zaskoczeni nagłą napaścią pomylimy klawisze i nie zdążymy na czas przełączyć sterowania na tryb walki. Wydaje się, że to drobnostka, a jednak to naprawdę przeszkadza. Przecież rozwiązanie tego problem przez wprowadzenie jednego klawisza, który niezależnie od okoliczności przełączałby nas w wybrany tryb, nie byłoby takie trudne. Podałem tylko jeden przykład, ale ich lista na nim się nie kończy. Dobrze przynajmniej, że nie są to zastrzeżenia wielkiego kalibru.

Ultima I

Gdy Akalabeth okazał się sukcesem, Richard zdecydował się na stworzenie od podstaw nowej gry. Możliwości graficzne Apple II ułatwiły stworzenie interfejsu użytkownika, a autor skoncentrował się na wymyśleniu ciekawej historii. W ten sposób zaczęła się seria Ultima. Wydana przez California Pacific, gra ukazuje graczowi świat Sosarii i stawia przed nim cel pokonania złego czarownika ciemiężącego mieszkańców. Dla bohatera można było wybrać jedną z dostępnych ras i profesji.

Ultima II: Revenge of Enchantress

Scenariusz tej części był w dużej części zainspirowany filmem Time Bandits (reż. Terry Gilliams). Cały kod został napisany od nowa w Asemblerze, a opowiedziana historia była dużo bardziej spójna i porywająca. Garriott zdecydował się też na wydanie gry w twardym opakowaniu i dołączenie do niej malowanej na płótnie mapy. California Pacific nie mogła spełnić tych wymagań i nowym wydawcą została Sierra. Dzięki niej, od drugiej części, Ultima kojarzy się z charakterystyczną mapą, porządnym opakowaniem i równie dobrą instrukcją. Przed wydaniem trzeciej części drogi Garriotta i Sierry rozchodzą się na skutek różnicy zdań dotyczących finansów.



Ultima III: Exodus

Za pieniądze zarobione na drugiej części, Richard z bratem Robertem tworzą Origin Systems. Ich pierwszym produktem była Ultima III. Po raz kolejny cały kod gry powstał od nowa i znów Garriott zawarł w nim wszystkie zdobyte wcześniej doświadczenia. Nowy engine pozwalał między innymi na prowadzenie drużyny składającej się z czterech postaci. Dla wielu graczy właśnie trójka stała się najlepszą część sagi. Dla Richarda było to zaskoczenie, gdyż nie pisał gier po to, aby się dobrze sprzedawały. Wtedy, jak sam twierdzi, uczył się, jak je pisać. Niewątpliwie na dalszym rozwoju sagi zaważyła ogromna ilość listów przychodzących do Origin. Oprócz słów zachwytu i poparcia, pojawiły się również głosy fanatyków religijnych zarzucających Richardowi propagowanie satanizmu wśród dzieci. To zmusiło go do myślenia.

Na szczęście Origin nie zrezygnował z niektórych elementów znanych z poprzednich części. Zobaczymy więc znów znaną od czwartej części Cygankę, która zdecyduje o naszym wcieleniu w świecie Britannii. Nadal zależne jest to od cech naszego charakteru, ustalanych na podstawie odpowiedzi na kilka pytań. Jednak początkowa 'profesja' Avatara jest istotna jedynie w pierwszych momentach gry. Później staje się on na tyle potężny i wszechstronny, że traci ona znaczenie. Z punktu widzenia RPGowca niezmiernie istotny jest fakt, że postać opisana jest za pomocą bardzo małej ilości cech. W niczym jednak nie zmienia to przynależności gry do tego gatunku - mimo wszystko decyduje fabuła.

Wielu graczy potrafi wybaczyć błędy i niedociągnięcia, jeśli tylko rekompensuje je odpowiednia oprawa. Ascension ma więc u nich szansę. Grafika U9 nie przypomina niczego, co widzieliśmy w tej sadze do tej pory. Wspaniałe widoki na ekranie są jednocześnie przekleństwem i błogosławieństwem nowej Ultimy. Britannia, przedstawiona w dziewiątej części, jest najlepiej wykreowanym światem w całej dotychczasowej historii gier komputerowych. W końcu nie od parady mottem Originu są słowa 'we create the worlds'. Każdy krok ukazuje naszym oczom kolejne fragmenty przepięknego świata, w którym znajdziemy wszystko to, co być tam powinno, czyli góry z ośnieżonymi szczytami, jeziora pełne ryb, rzeki z płynącą wodą, realistyczne i pełne detali miasta... Długo mógłbym jeszcze wymieniać, a i tak nie wymieniłbym wszystkiego, bowiem rzeczy najbardziej oczywiste są tu uzupełnione ogromną ilością szczegółów. Wkoło latają ptaki i motyle, zmieniają się pory dnia, a w jednej sekundzie potrafi zerwać się sztorm. Obrazu dopełniają wspaniałe efekty rzucania czarów, rewelacyjna gra świateł oraz stojąca na podobnym poziomie animacja postaci. Przygotujcie się na to wszystko i bądźcie pewni, że nieraz staniecie na krawędzi wysokiego klifu, aby zobaczyć wschód słońca nad morzem...

... a na usta będą Wam się cisnąć przekleństwa. Nie ma sensu wyliczać tu konfiguracji, na jakich testowano grę. Dość powiedzieć, że U9 pożera zasoby komputera niczym Obelix dziki. Optymalna ilość pamięci, przy której gra zaczyna chodzić rewelacyjnie, to 512 MB. Wtedy również dużo mniejsze znaczenie ma karta graficzna, z której U9 niestety nie wyciąga wszystkiego. Jedynym rozwiązaniem, nawet na maszynach uznanych za silne, pozostaje wybór niskiej rozdzielczości i jak najmniejszej ilości detali. Gra nadal wygląda dobrze, ale wrażenia nie są już te same. Na szczęście, w Polsce gra rozprowadzana jest z execem w najnowszej wersji 1.18, gdzie wyeliminowano wiele błędów wpływających na wydajność oraz poprawiono obsługę DirectX. Tak czy inaczej momentami musiałem oglądać slideshow...

Pocieszeniem może być fakt, że, włączywszy głośniki, usłyszycie jedną z lepszych opraw dźwiękowych, jakie powstały ostatnimi czasy. Prawie wszystko jest rewelacyjne: od odgłosów przyrody i dźwięki powstające przy rzucaniu czarów, po muzykę utrzymaną w 'Ultimowych' klimatach. Dźwięk jest dosłownie wszechobecny i wspaniale podkreśla klimat gry. Nieziemskie wrażenie robią pierwsze usłyszane dialogi. Później okazuje się, że niektóre głosy są podłożone naprawdę kiepsko. Można je jednak wyłączyć i korzystać z napisów - nie ma więc problemu.

Wspaniała oprawa gry ma jeszcze jeden minus. Aby mogła zmieścić się na dwóch płytach, świat musiał ulec sporemu zmniejszeniu (choć dalej pozostaje spory). Niby to nic, ale znikł kolejny fragment układanki tworzącej doskonałą całość. Podobnie rzecz się ma z płynnością scenariusza. Zdarzają się momenty, gdy nie ruszy on do przodu, zanim nie wykonamy konkretnej akcji. Mało tego, zdarzyło mi się, że z grupy bandytów wykończyłem wszystkich poza jednym, który opierał się mojemu atakowi i nie zwracał kompletnie uwagi na strzały sterczące mu z... pleców powiedzmy. Okazało się, że musiałem z nim najpierw porozmawiać, po czym, wołając kompanów, których śmierci nie zauważył, fa-

Ultima IV: Quest of the Avatar

'Obawiałem się, że gracze dojdą do wniosku, iż zbytnio zagłębiam się w aspekty etyczne i socjalne opowieści'
Richard Garriott

Czwarta część była pierwszą, gdzie największy nacisk położono na opowiedzenie jakiejś historii. Engine znów został zmieniony, teraz drużyna mogła liczyć już ośmiu bohaterów. Najważniejszą jednak zmianą było pojawienie się Cnót, z którymi gracz musiał się identyfikować. Garriott nie wiedział, jakiej reakcji spodziewać się od graczy. Wydawało mu się, że nowa koncepcja odwróci od Ultimy jej starych fanów. Nie mógł jednak się bardziej pomylić. Wiele nowości, wprowadzonych w tej części, do dziś jest kojarzonych z całą serią. Ultima IV stała się pierwszym bestsellerem w serii, a Avatar, Lord British i Britannia w ogromnym stopniu przyczynili się do jej sukcesu.

Ultima V: Warriors of Destiny

'Scenariusz Ultimy V opowiada dużo lepszą historię niż w częściach poprzednich'
R.G.

Wraz z pojawieniem się tej części nadeszło wiele zmian. Kod gry wykorzystywał możliwości Apple II w najwyższym możliwym stopniu. Zmieniła się nie tylko oprawa, cała gra nabrała jeszcze większej głębi, zwracając się do uczuć gracza. Poprawie uległ również system walki oraz interakcja między postaciami. Kolejna wspaniała gra, w której ratując Lorda Britisha, gracz spotyka się z rzeczą niezwykłą. Świat gry, jego mieszkańcy i ich charaktery przestają być dwubarwne - czarne i białe. Pojawia się wiele odcieni szarości nadających grze realizmu. Gracze byli zaskoczeni możliwością zmiany charakteru jakiejś postaci pod wpływem okoliczności, a możliwość wpływania na takie decyzje była nowością w świecie gier. Również dylematy moralne i etyczne, pojawiające się w piątce, były czymś niespotykanym.

Ultima VI: The False Prophet

'Ultima VI jest opowieścią o tolerancji w społeczeństwie'
R.G.

Przełom technologiczny spowodował, że Ultima VI powstała już na komputerach PC. Możliwości nowej platformy pozwoliły na znaczne powiększenie rozmiarów świata oraz stopnia jego komplikacji. Oprawa graficzna stała się bardziej barwna i różnorodna. Drużyna Avatara przestała być reprezentowana przez jedną ikonę, każdy z bohaterów był przedstawiony indywidualnie. Również wygląd miast uległ przeobrażeniu. Przestały one być jedynie symbolami na mapie świata i pojawiły się na ekranie gry, jako jej integralna część. Te i inne posunięcia uczyniły świat gry jeszcze bardziej realistycznym. Jednak Ultima VI to nie tylko nowa oprawa, to także historia mówiąca o tolerancji w społeczeństwie. Historia w niej opowiedziana łączy się z częścią czwartą, początkowo jasne cele gry okazują się być błędne i Gargoyle, które Avatar miał zniszczyć stają się, dzięki jego działaniom, mieszkańcami Britannii.

Ultima VII: The Black Gate

'Po części szóstej byłem już zmęczony robieniem gier przeciętnych dobrem'
R.G.

Ta gra otwierała nowy rozdział w trylogii. Całkowitej zmianie uległ engine graficzny, który dla ówczesnych maszyn stał się sporym wyzwaniem. Świat Britannii znów stał się wyjątkowy, gdyż żadna inna gra tego typu nie oferowała takiego bogactwa szczegółów - szczególnie tych do tej pory pomijanych, jak żyjące własnym życiem przyroda. Zmianie uległ również system sterowania grą. Garriott zdecydował się przerzucić cały ciężar obsługi na mysz, rezygnując z kierowania za pomocą klawiatury. Zmianie uległ też klimat scenariusza. Jest on dużo bardziej mroczny, w dużej mierze powodują to poczynania Guardiana, nowego przeciwnika Avatara.

Ultima VII: Forge of Virtue

Forge of Virtue była suplementem do U7: Black Gate. Kształt scenariusza obu tych gier był wynikiem zmęczenia Richarda tworzeniem gier, w których, jak części czwarta, piąta i szósta, gracz kierował krokami żywej inkarnacji wszelkich cnót. Ultima VII była powrotem serii do mrocznych obszarów ludzkiej psychiki dotychczas nie poruszanych w sadze. Wtedy też Richard zaczął myśleć o ciągłości między kolejnymi częściami. Poprzednie były właściwie sequelami - kolejna zaczynała się tam, gdzie skończyła się poprzednia. Poczynając od siódemki, Garriott myśląc nad scenariuszem, wybiegał w przyszłość ku następnym częściom. Celem, jaki mu przyświecał, było stworzenie prawdziwej, spójnej wewnętrznie trylogii.

Ultima VII część 2: Serpent Isle

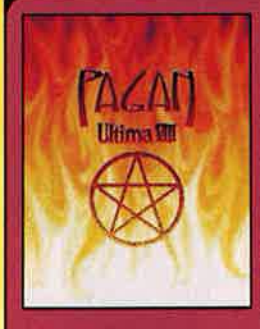
'Gdy zdobyciu ulega struktura społeczeństwa, zło może wpływać na jednostki dużo łatwiej'
(R.G.).

Serpent Isle opowiada dalszy ciąg historii z Black Gate. Pod względem graficznym jest niemal identyczna jak poprzedniczka, wprowadzono jedynie kosmetyczne poprawki. Pozwoliło to położyć większy nacisk na scenariusz, którego akcja rozgrywała się w całkowicie nowym świecie. Grając w siódemkę, gracz dowiadywał się dużo o Guardianie, o tym co nim kierowało. Wiedza ta miała być wykorzystana do pokonania go. Oryginalny scenariusz tej części oraz nowa scenerią skłoniły wielu graczy do uznania Serpent Isle za wielki sukces.

Ultima VII część 2: The Silver Seed

Najważniejszym podtekstem scenariusza Silver Seed - a właściwie całej siódmej części - była teza, że osłabienie struktury społeczeństwa powoduje jego osłabienie i w rezultacie zwiększenie podatności na zło wpływy. Richard w scenariuszach tych gier zawarł własny pogląd na tę opinię. W Ultimie VII widzimy rosnącą w siłę i opływającą w dostatki elitę. Z drugiej strony troska o biednych staje się wciąż coraz mniejsza. Sytuacja ta powoduje, że masy biedoty łatwo ulegają sugestii zrzucenia bogaczy z piedestałów, naruszenia ich skarbów. Richard uważa, że ludzie biedni powinni być objęci opieką przez najbogatszych. Jeśli się o tym zapomina, nie powinien dziwić fakt popełniania przez biednych przestępstw. Należy wybrać pomiędzy edukowaniem biedoty i opieką nad nimi, a zamykaniem ich więzieniach. Można wspomagać ich, poświęcając na to pewne środki albo chronić się przed nimi. O tym właśnie opowiadała Ultima VII i dla wielu graczy - szczególnie nowych - problem stanowiło połapanie się w tym wszystkim. Silver Seed wielu uznało za zbyt pokręconą.

Ultima VIII: Pagan



'Stawiając czoła prawdziwemu złu, musisz oszukiwać, aby zwyciężyć'
R.G.

U8 znów przeniosła gracza do innego świata. Avatar znalazł się w nim przeniesiony mocą Guardiana i pozostawiony na śmierć. Scenariusz okazał się jeszcze bardziej pokręcony i dziwny niż w Silver Seed. Pojawiły się w nim 'dziury', a problemy natury moralnej stanęły w cieniu problemów związanych z walką. Jednak, pomimo położenia większego nacisku na rozwiązania siłowe, ósemka nadal miała jakąś wymowę - wszystko obracało się wokół moralności Avatara i celem było jej zachowanie. Po raz pierwszy płeć bohatera została z góry określona - Avatar okazał się mężczyzną. Nie poruszyło to jednak graczy w takim stopniu, jak fatalna wręcz jakość kodu gry. Ogromna ilość błędów, kiepskie rozwiązania w sterowaniu postacią i dziwny scenariusz sprawiły, że gdy kilka miesięcy później Origin wypuścił patcha, poprawiającego wiele problemów, było już za późno - Pagan został spisany na straty.

cet rzucił się na mnie. I gdzie tu sens? I gdzie tu logika? Kolejny kawałek wypadł z układanki. Napotykani przeciwnicy ogólnie nie należą do zbyt bystrych, także walka wcale nie jest wielkim wyzwaniem. Na szczęście spotkania są dość urozmaicone i sytuację poprawiają stwory, takie jak troll pilnujący mostu. Biedak zażądał dziesięciu sztuk złota za przepuszczenie mnie. Jednak zapowietrzył się niczym pierwsze procesory P przy dzieleniu, gdy spytałem go, ile to właściwie jest dziesięć, a ja przeszedłem spokojnie obok. Na koniec wyciągnę z układanki jeszcze tylko jeden klocek. W poprzednich częściach wszyscy mieszkańcy świata gry żyli własnym życiem. Sklepy były otwarte w określonych godzinach, ich właściciele szli po pracy do domu na obiad, a wieczorem do knajpy na piwo. Świat dzięki temu naprawdę żył, a gracz czuł się dużo bardziej naturalnie. Możecie o tym zapomnieć, teraz postacie w Ultimie zachowują się tak, jak w 99% gier, czyli są tam, gdzie ustawa przewiduje i gdzie będą potrzebne graczowi. Sami sobie wyobraźcie, co to robi z klimatem gry - ulega on spłyceniu niczym woda w zapomnianym basenie. Integracja z mieszkańcami Britannii nie przychodzi już tak łatwo, rozmowy z nimi zostały straszliwie okrojone. Rozmawiają z Avatarem jakby nie chcieli, a musieli, gracz przez to czuje się, jak nieproszony gość. Ludzkie problemy, pragnienia i uczucia schodzą na dalszy plan. Dobrze, że przynajmniej spotykamy miejsca i osoby znane z poprzednich części. Chyba właśnie to i mimo wszystko ciekawy scenariusz powodują, że, pomimo wszystkich minusów, grało mi się dobrze, a to się przecież najbardziej liczy.

Być może owe tajemnicze znikanie klocków, pracowicie układanych przez wszystkie te lata, wynika z pobudek czysto ekonomicznych, zbyt rozbudowana gra może zrazić mniej wprawnych użytkowników, co już w wypadku serii Ultima miało miejsce. Poza tym, gdyby miała być dopracowana w każdym calu, na jej wydanie czekalibyśmy jeszcze kilka lat. Eeeech... Szkoda gadać, szczególnie, że wypada już kończyć i jakoś to wszystko podsumować. Polubiłem zwiedzanie tego doskonale znanego świata. Generalnie, cała moja przygoda z nową Ultimą była jedną wielką wycieczką i powrotem do przeszłości. I to również utrudnia mi końcową ocenę. Jest przecież w U9 pełno błędów i niedociągnięć dyskwalifikujących w moich oczach każdą inną grę. Lecz to nie jest 'każda inna gra', a ostatnia część największej komputerowej sagi. Oferuje nam wiele godzin rozrywki i ostatnią być może możliwość przeniesienia się do Britannii i choć nie jest to już to samo, niewątpliwie warto to uczynić. Z U9 jest trochę jak ze starym, schorowanym psem, który choć wygląda jeszcze nieźle, nie jest tym samym zwierzakiem. Mało kto potrafi lub chce się przełamać i zbliżyć się do niego, ale my, znając go od szczeniaka, nadal żywimy ku niemu ciepłe uczucia i niełatwo przyjdzie nam o nim zapomnieć. □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Origin/Electronic Arts
Dystrybutor: IPS tel.(022) 642766
Internet: http://www.ultima9.com
Wymagania: Wins 95/98, P II 266, 64 MB Ram, CDx8
Akcelerator: niezbędny

Plusy:
- wspaniałe przedstawienie świata
- bardzo dobre udźwiękowienie
- jak zwykle dobra dokumentacja i mapa świata
- ostatnia część największej sagi

Minusy:
- niektóre elementy scenariusza
- rezygnacja ze starego systemu inwentarza
- horrendalne wymagania i nie dopracowany kod
- ostatnia część największej sagi

koszty pocztowe 7,95 zł • ceny zawierają Vat • płatność przy odbiorze
czas dostawy 2-7 dni roboczych • możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
gwarancja • zabezpieczenia przesyłki • pracujemy pn-pt 8-19.
firma GRALNIA zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez powiadomienia.

tel./fax (022) 863 37 12
e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

STREFA

gralnia.com

graj oszczędnie

ACE VENTURA PL	59
AD 2044	40
ADAS I PIRAT BARNABA PL	59
AGE OF EMPIRES 2	194
AGE OF WONDERS	145
AIRLINE TYCOON PL	59
AIRPORT	145
ALPHA CENTAURI	50
AMERZONE PL	89
ANCIENT CONQUEST PL	60
ANNO 1602 PL	89
ARMORED FIST 3	117
ARMY MAN II	90
ATLANTIS 2 PL	68
ATLANTIS PL	35
AZTEC PL	59
BALDUR`S GATE -WROTA BALDURA WERSJA ANG.	79
BALDUR`S GATE +OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	145
BATTLE ISLE 2 + TITANS LEGACY PL	25
BATTLEZONE 2	145
CROC 2	99
BREAKNECK	60
BROKEN SWORD 2 PL	50
BRYDŻ 99	79
C & C COVERT OPERATION	89
C & C TIBERIAN SUN	99
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM	60
CASE CLOSED PL	59
CASTROL HONDA 2000 PL	59
CEASAR III	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	117
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + POLSKA LIGA	59
CHESSMASTER 7000	145
CLOSE COMBAT 4	148
COLIN MCRAE RALLY	89
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	89
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	89
CONFLICT FREESPACE PL	40
CORSAIRS PL	59
CREATURES 2	60
CREATURES 3	89
CROC	50
CUTTHROATS	145
DEVIL INSIDE PL	Tel.
CZERWONY KAPTUREK PL	40
DRAGONFIRE PL	40
DAIKATANA	148
DARK OMEN - WARHAMMER	50
DELTA FORCE 2	117
DEMISE PL	89
DIABLO	59
DIABLO 2 PL	145
DIABLO HELFIRE	40
DIE BY THE SWORD PL	40
DIE HARD TRILOGY 2	99
DISCWORLD NOIR	50
DRAGONFIRE PL	42
DRAKAN	90
DRIVER	89
DUKE NUKEM 3D + MISJE	50
DUNE 2000	50
DUNGEON KEEPER 2 PL	90
DUNGEON KEEPER + MAGIC CARPET	50
EARTH 2150 PL	80
EMERGENCY PL	40
EXTERMINACJA PL	859
EXTREME ASSAULT PL	33
EXTREME RIKER	89
F/A 18 (JANE`S)	139
F/A 18 SUPER HORNET	117
F-22 LIGHTING III	149
FARAON PL	145
FAUST PL	68
FIFA 2000	90
FIFA `98	50
FINAL FANTASY VII	89
FINAL FANTASY VIII	145
FLANKER 2.0	89
FLIGHT UNLIMITED III	134
FLOJD -PL (4 CD)	59
FOOOTBALL MANAGER 2000	108
FORCE 21	145
FORD RACING	135
FREESPACE 2 PL	68
GABRIEL KNIGHT 3	145
GANGSTERS	90
GARFIELD-TWOJE KOMIKSY	35
GRAND PRIX LEGEND	60
GRAND THEFT AUTO 2	145
GROMADA PL	40
GRUNTZ PL	40
HALF - LIFE GOLD	89
HALF LIFE GENERATION	148
HALF LIFE OPOSING FORCE	89
HEROES OF MIGHT & MAGIC I	40
HEROES OF MIGHT & MAGIC III -ARMAGDDONS BLADE PL	69
HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	89
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PL) + MISJE	89
HIDDEN AND DANGEROUS -FLIGHT FOR FREEDOM	89
HIND	30
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL	59
HOMEWORLD	145
HOPKINS FBI PL	59
IMPERIALISM II	69
INCUBATION PL	40
INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE	185
INTERSTATE `82	90
INVICTUS PL	69
JACK ORLANDO PL	40
JAGGED ALLIANCE 2 PL	59
JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL	40
JAZZ JACKRABBIT 2 PL	40
KINGPIN	89
KNIGHTS AND MERCHANTS PL	40
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL	59
KSIĄŻE I TOHORZ PL	50
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	149
LEGO CREATOR PL	90
LEGO ISLAND PL	90
LEGO LOCO PL	90
LEGO RACER PL	90
LEGO SZACHY PL	90
LEMINGS PAK PL	40
LEW LEON PL	40
LIATH - SPIRALNY ŚWIAT PL	78
LIGA POLSKA MAN. 2000 PL	89
LOMAX PL	40
LUFTWAFE COMMANDER	140
MAYDAY	40
MDK PL	59
MIGHT & MAGIV VII PL	70
MORTYR PL	89
NASCAR RACING 3	89
NBA LIVE 1999	50
NBA LIVE 2000	90
NEED FOR SPEED PORSHE CHEL.	99
NEED FOR SPEED 3	69
NASCAR 2000	TEL.
NEED FOR SPEED 4	99
NHL 2000	99
NIGHTMARE CREATURES	59
NOMAD SOUL	149
NOX	99
OPERATIONAL ART OF WAR	40
OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL	50
PANZER COMMANDER	59
PANZER ELITE	117
PANZER GENERAL 3D	89
PANZER GENERAL II	60
PEOPLE`S GENERAL	60
PLANE SCAPE: TORMENT PL	145
PHANTASMAGORIA 1	60
PHANTASMAGORIA 2	60
PIĘCIPAK 1999	145
PINBALL 3D ULTRA	60
PIZZA SYNDICATE PL	59
POMPEI PL	68
PRINCE OF PERSIA 1 I 2	60
PRINCE OF PERSIA 3D	89
QUAKE 3 ARENA	175
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	36
QUEST FOR GLORY 5	60
RAILROAD TYCOON DE LUXE	29
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	145
RALLY CHAMPIONSHIP	49
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	90
RAYMAN 2	90
RAYMAN UCZY MATMY I POLAKA	40
REAH + AD 2044	125
RED BARON 3D	60
RETURN TO KONDOR	60
REZERWOWE PSY PL	40
RIVEN	60
ROLLERCOASTER TYCOON PL	59
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL	59
SCREAMER RALLY	50
SEGA RALLY 2	99
SEPTERRA CORE PL	59
SETTLERS I PL	20
SETTLERS II MISJE PL	20
SETTLERS II PL	35
SETTLERS III +NOWE MISJE PL	138
SETTLERS III NOWE MISJE PL	40
SETTLERS III-MISJA AMZONEK PL	50
SHOGUN PL	TEL
SILENT HUNTER COMM. EDITION	60
SKOUT PL	60
SIM CITY 2000	50
SIM CITY 3000 PL	75
SIMON THE SORCERER 2 PL	30
SIN	49
SOLIDER OF FORTUNE	178
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN	146
SPORTS CAR GT	50
STAR WARS: EPISODE I: INSIDERS GUIDE	117
STAR WARS: EPISODE I: PHANTOM MENACE	178
STAR WARS: EPISODE I: RACER	178
STAR WARS: FORCE COMMANDER	178
STARCRAFT	89
STARS F.A. PREMIER LEAGUE	90
STEEL PANTHERS III	60
SU-27	59
SUPERBIKE	50
SUPERBIKE 2000	99
SWAT 2	60
SWAT 3	145
TEAM APACHE	60
THE SIMS PL	99
THEME PARK + THEME HOSPITAL	50
THEME PARK WORLD PL	90
THIEF - THE DARK PROJECT	89
THIEF 2 - METAL AGE	135
THUNGUSKA	69
TOCA 2 TOURING CARS	109
TOMB RAIDER I	89
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	89
TOMB RAIDER III + MISJE	89
TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	139
TOTAL AIR WAR	69
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	50
TRAITORS GATE PL	69
TRIDONIS PL	70
TUNGUSKA	40
TZAR-CIEZAR KORONY-PL	59
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	148
UFO PL	45
ULTIMA 9: ASCENSION	138
UNREAL TOURNAMENT	90
URBAN CHAOS	148
V-RALLY	60
WARCRAFT I	49
WARCRAFT II DELUXE EDITION	59
WARHAMER CHAOS GATE	60
WARHAMMER - RITES OF WAR	159
WARZONE 2100	99
WEHIKUŁ CZASU PL	68
WORMS	49
WORMS ARMAGEDDON PL	59
WYSPA 7 SKARBÓW	35
X:BEYOND THE FRONTIER	50
ZWARIOWANY CZARODZIEJ PL	40

SPECJALNA

WAKACYJNA

W PRENUMERACIE

13 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 12 numerów + = 156 zł *

14 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 6 numerów + = 84 zł *

15 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 3 numery + = 45 zł *

Przypominamy, że w sprzedazy detalicznej CD-Action kosztuje teraz 16 zł 99 gr.

* czyli prenumerata za 144 zł + 12 zł dodatki
* czyli prenumerata za 78 zł + 6 zł dodatki
* czyli prenumerata za 43,50 + 1,50 dodatek

Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi od powiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca,
z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r. ; z 97 r. ; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@silvershark.com.pl

PRENUMERATA

CD-ACTION®

Upewnij się, że otrzymasz swój egzemplarz CD-Action, kiedy wyjedziesz na wakacje.

Najprostszy sposób to wykupienie prenumeraty.

Prenumeratorzy zawsze wygrywają:

Otrzymują swoje egzemplarze tydzień przed pojawieniem sie numeru w sprzedaży.
Nie przegapią żadnego numeru!

Płacą taniej od innych (tylko 13 zł za numer).

Nawet w miesiącach, kiedy CDA kosztuje drożej, nie muszą nic dopłacać.

Stają się członkami Klubu CD-Action i otrzymują specjalne przywileje (pytajcie o wszystko pod numerem 0801 600 200.)

Wszyscy dostają prezenty!

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

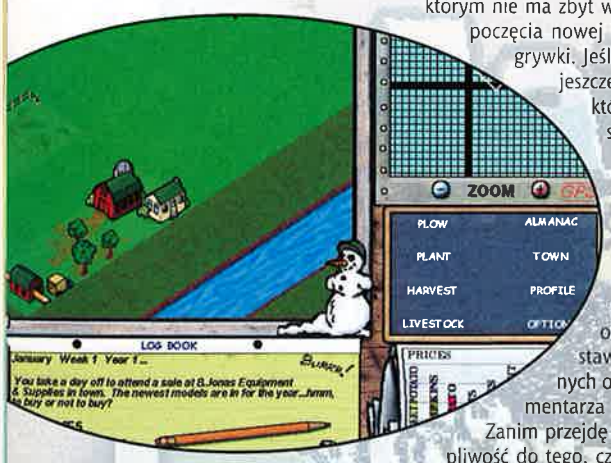
Sim Farmland

Od dawna jestem zadeklarowanym zwolennikiem gier, które można nazwać 'ekonomicznymi'. Nie zliczę godzin, które spędziłem przed ekranem monitora, grając w 'Karierę' na małej atarynce, 'Sim City' na Commodore, 'Civilisation' na Amidze, czy też wiele wspaniałych tytułów na PC. Dlatego z ochotą przejąłem z rąk przepracowanego - tak obłudnie twierdził - Mac Abry grę pod obiecującym tytułem 'Sim Farmland'. Jak okrutnie zawiodła mnie moja intuicja i dlaczego na widok Mac Abry mam ochotę go posiekać, przekonają się tylko ci, którzy zagrają w Sim Farmland. Mam jednak nadzieję, że w wypadku tej gry, doświadczenia na zwierzętach (czytaj na mnie) już się skończyły i produkt zostanie zakwalifikowany jako niezdatny do użytku.

yASiU

Teoretycznie przed graczem stoi zadanie bardzo ambitne. Ma on własnymi rękoma pokierować rozwojem gospodarstwa rolniczego w taki sposób, aby zapewniło mu ono godny byt i ogromne sumy zalegające na koncie. Jak nietrudno zgadnąć, nie musi on łapać w ręce grabi i pomykać z nimi po kilku hektarach upraw. Tutaj wszystko ma polegać na sprawnym planowaniu, dobrym gospodarowaniu pieniędzmi i, fachowo mówiąc, 'wyczuciu koniunktury'. Idea tego typu gier nie jest nowa, więc nie ma sensu tłumaczyć założeń szczególnie, że ich realizacja w wypadku Sim Farmland jest po prostu tragiczna.

Już po zainstalowaniu gry, wita gracza badziewnie wyglądające menu, w którym nie ma zbyt wiele do zrobienia - oprócz rozpoczęcia nowej lub kontynuowania starej rozgrywki. Jeśli dopiero zaczynamy, czeka nas jeszcze decyzja dotycząca terenu, na którym chcemy spróbować swoich sił. Jest ona o tyle istotna, że każda z możliwych do uprawy roślin inaczej się czuje w różnych warunkach klimatycznych. Dlatego trzeba będzie okiem fachowca przyglądnąć się trzem wykresom, obrazującym średnie temperatury na danym obszarze w ciągu roku. Na podstawie owych danych statystycznych oraz kilku słów lakonicznego komentarza wybieramy naszą przyszłość. Zanim przejdę dalej, wyraźę tylko swoją wątpliwość do tego, czy wykres średniej temperatury jest akurat tym, co przy podejmowaniu takich wyborów jest najważniejsze. Prawdę mówiąc, nie znam się na tym, jedyną uprawą, jaką prowadziłem, były hmm... pomidory, a autorzy gry na pewno byli fachowcami, więc co ja - laik - mogę im zarzucić? Ale coś mi tu nie gra.



W chwilę po podjęciu decyzji o lokalizacji naszego gospodarstwa, w końcu stajemy 'na swoim', czyli na niczym. Wprawdzie nawet niezbyt dobrze widzący człowiek dostrzeże na ekranie jakieś zabudowania i stojące wśród nich maszyny rolnicze. Szybko jednak przekona się, że to taki mały żarcik ze strony autorów. Tak naprawdę jedyne czym dysponuje niedoszły rolnik, to pewien niewielki zapas gotówki, trochę ziemii pod zasiew i (co najważniejsze) - podręcznik dotyczący uprawy roli i hodowli żywego inwentarza. Jak zwykle zacznę od końca i przyczepię się do owego podręcznika. Pomijając fakt, że jest on beznadziejnie zrealizowany pod względem wizualnym, to tak naprawdę nie mówi nam nic konkretnego o tym, co najważniejsze. Owszem - każdej roślinie, którą możemy uprawiać, każdemu zwierzakowi, którego możemy hodować, i każdej maszynie, której możemy używać, poświęcono jedną stronę. Biorąc pod uwagę ilość użytecznych informacji, jest to strona zmarnowanego papieru. Jak byśmy nie kombinowali, nie dowiemy się rzeczy najważniejszych - między innymi w jakim miesiącu siać tę czy inną roślinkę. Zostaniemy za to poinformowani, że np. kukurydza jest jedną z najważniejszych upraw w USA, a krowa oprócz mięsa daje mleko. Zapewne białe? [Tego nie podano - co za niedopatrzenie!].

Na tym powinienem właściwie zakończyć tę recenzję, bo już sama zawartość 'almanachu' ukazuje tragiczny obraz tej gry. Gdyby nie obowiązek recenzenta - i myśl, że może dalej coś się zmieni - płytka z Sim Farmland poleciałaby na śmietnik. Niewielka to byłaby strata - takiego badziewia, zwącego się 'grą ekonomiczną', nie widziałem chyba nigdy.

Całość rozgrywki zamyka się w kilku podstawowych czynnościach. Jedziemy do miasteczka, kupujemy maszyny rolnicze niezbędne do upraw, wynajemy pomocników (jeśli nas na to stać), wracamy do gospodarstwa, przygotowujemy pola pod zasiew, siejemy, czekamy, sprzedajemy i znów jedziemy do miasteczka po nowy sprzęt. Na pierwszy rzut oka nie różni się to niczym od innych gier tego typu. Różnica jednak jest i polega na tym, że w tych kilku słowach opisałem właściwie całe Sim Farmland. Tutaj żadna z tych czynności nie została niczym urozmaicona, a całość jest w sumie nudna niczym flaki z olejem, doprawione sejmowym przemówieniem niemego posła, mówiącego o potrzebie delegalizacji kolorowych ilustracji w pismach dla kobiet po osiemdziesiątce. Jedynym urozmaiceniem, jakie nas spotka, są różnorakie wypadki, jakie przytrafiają nam się co tydzień (grę podzielono bowiem na tury trwające siedem dni). Raz nasze pola zostaną uraczone najazdem ufoludków, innym razem będą to ekolodzy, a jeszcze kiedy indziej nasze fundusze uszczupli budowa nowej zakrystii. Szkoda tylko, że bardzo rzadko zdarza się coś dla odmiany pozytywnego, a wszystkie 'zdarzenia losowe' znamy na pamięć po dwóch godzinach gry.

Kwestie grafiki czy dźwięku pozostawię absolutnie bez komentarza. Nawet gierki na ośmiobitowce wyglądają przy Sim Farmland niczym porządne graffiti przy napisie 'Aj lowe WKS king' na murze. Początkowo miałem jeszcze nadzieję, że Sim Farmland uratuje spora doza humoru, przecież pod względem zasad np. 'Airline Tycoon' wygląda bardzo podobnie (tzn. podobna mniej więcej idea i zasady). Jednakże, pomijając absolutnie kwestie estetyczne itd., AT przynajmniej jest zabawny świadomie. Tymczasem z SF śmiejemy się chyba wbrew założeniom autorów... i jest to śmiech dość histeryczny.

Sim Farmland - wystrzegajcie się tej gry, nawet jeśli ktoś chciałby wam do niej dopłacić. □

Ocena: 1+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: KO Interactive
Dystrybutor: KO Interactive
Internet: http://www.kointeractive.com
Wymagania: P100, 8MB, W95/98, DirectX, Cdx2
Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- ten plusik za to, że gra pójdzie na praktycznie każdym sprzęcie, który jeszcze sam się nie rozsypał ze starości...

Minusy:
- niestety Naczelny nie chciał dać mi kolejnych 8 stron, na ich - skrótową - prezentację.

owe wydanie wielkiego hitu w sprzedaży już w maju!

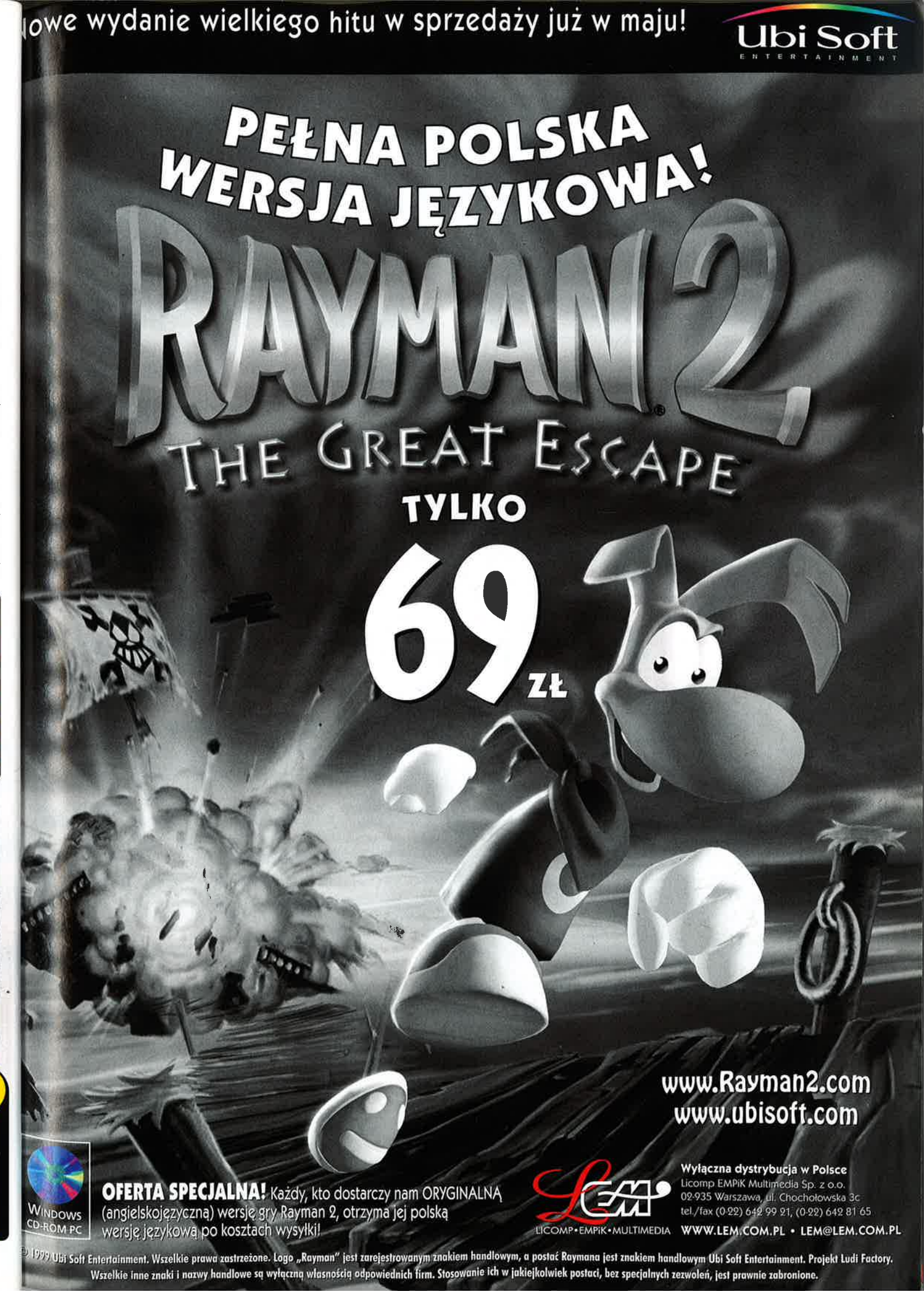
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

TYLKO

69 ZŁ



www.Rayman2.com
www.ubisoft.com

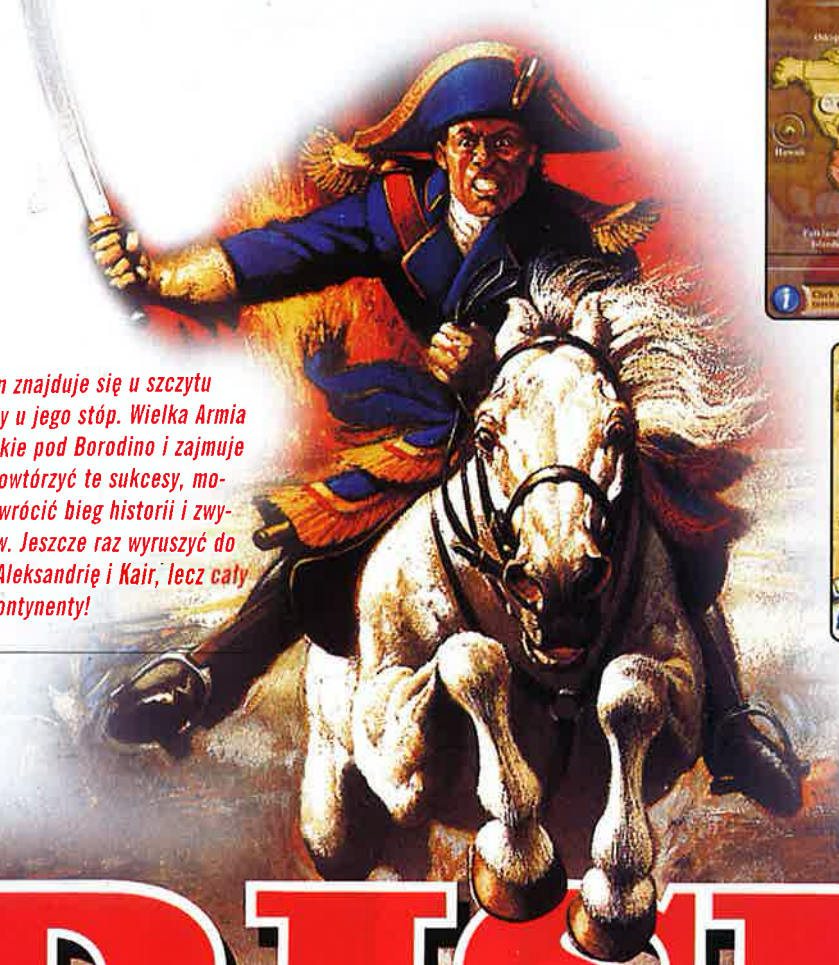
WINDOWS CD-ROM PC

OFERTA SPECJALNA! Każdy, kto dostarczy nam ORYGINALNĄ (angielskojęzyczną) wersję gry Rayman 2, otrzyma jej polską wersję językową po kosztach wysyłki!

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
WWW.LEM.COM.PL • LEM@LEM.COM.PL

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Rayman" jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a postać Raymana jest znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Projekt Ludi Factory. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.



Jest rok 1812. Napoleon znajduje się u szczytu swej władzy, Europa leży u jego stóp. Wielka Armia rozprasza wojska rosyjskie pod Borodino i zajmuje Moskwę. Masz okazję powtórzyć te sukcesy, możesz pokonać Rosję, odwrócić bieg historii i zwyciężyć w bitwie narodów. Jeszcze raz wyruszyć do Egiptu, zająć nie tylko Aleksandrię i Kair, lecz cały kontynent. Wszystkie kontynenty!

Inquisitor

RISK 2

Gry planszowe, poczynając od warcabów, szachów, mahjongam, a kończąc na gierkach w rodzaju Diplomacy, Monopoly, Clue bardzo szybko przeniesiono do komputerowego środowiska, gdzie od razu zyskały rzesze wielbicieli. Wśród tytułów, które cieszyły się i cieszą największą popularnością, bez wątpienia znajduje się Risk, gra w której dążymy do globalnej dominacji.

Risk powstał w 1959 roku, jak Parker Brothers' Risk Continental Game. Na początku zasady gry były bardzo proste. Każdy z graczy zajmował pewne terytoria (państwa) wraz z armiami tam stacjonującymi. Jego zadaniem było podbicie i zajęcie innych państw, do czasu, aż uzyskał pełną dominację i władzę nad wszystkimi dostępnymi terytoriami. Ponieważ gra cieszyła się olbrzymią popularnością, wydawca zaczął dostarczać do niej kolejne rozszerzenia, ulepszenia, dodatki (podobnie jak w Talisman, zwanej u nas "Magia i Miecz"), chociaż Risk nigdy nie stał się tak zaawansowanym systemem bitewnym. Pojawiły się nowe jednostki, nowe sposoby przeliczania wartości terytoriów, element losowy itp., co sprawiało, że giera wzniosła się na wyżyny grywalności.

Risk II to w pełni satysfakcjonujący come-back przeboju sprzed lat. To nie jest tylko odkurzony hit, lecz niemal doskonała gra z tego gatunku, którą warto mieć w swojej kolekcji.

Na komputery Risk zawitał niewiele później od swojej premiery jako gra planszowa. Już pod koniec lat 70-siątych był dostępny na Atari (napisano go w Basicu). Nie zabrakło go również na Commodore i Spectrum. Gdy na firmamencie zajaśniała Amiga i pierwsze PC, konwersje gry bardzo szybko zajęły poczesne miejsce wśród popularnych tytułów. 10 lat temu różnych wersji, klonów Riska było niemal tak dużo, jak dziś Tetrisów.

Teraz, po latach doświadczeń na polu wielu bitew, Risk pojawia się jako dzieło firmy Hasbro. Z wiele znaczącym numerkiem; Risk 2 jest zarazem tym wszystkim, czym był 'naście' lat temu, ale i zupełnie nową gierą, która wykorzystuje już w pełni możliwości nowych platform. Warto nadmienić, że Risk 2 pojawił się już w 1992 roku pod egidą innej firmy, ale skoro nie słychać krzyku, Hasbro pewnie załatwiło tę sprawę polubownie.

Risk 2 zajmuje po instalacji 350 MB przestrzeni na dysku; aż łezka w oku się kręci na wspomnienie kilku dyskietek, które kiedyś zajmowała gra. Pierwsze, najważniejsze wrażenie całkiem pozytywne, dzięki dynamicznemu, ciekawemu intro, które już za chwilę zamieni się w pulpit gry. W odniesieniu do klasyka, Risk

2 zyskał również 6 nowych terytoriów: Oikiqtaluk (North America), Svalbard (Europe), Phillipines (Australasia), New Zealand (Australasia), Hawaii (North America), Falklands (South America).

Risk 2 oferuje graczom kilka kombinacji, możliwości toczenia wojen (Classic Risk, Same Time Risk, Tournament Play). Zanim jednak zasiądziemy do gry, warto zajrzeć do bardzo rozbudowanego tutoriala. Dzięki niemu przypomnimy sobie zasady gry, a także poznamy nowe rozwiązania, które wprowadziło Hasbro. Tutorial został skonstruowany podobnie, jak w Dark Omen. Pozwala nam na naukę zasad gry w trakcie przykładowej rozgrywki.

Gdy już poznamy podstawy, możemy wybrać klasyczną grę single, w której zasady postały praktycznie nie zmienione od wielu lat. Pole walki jest przedstawione jako mapa, lub, jeżeli wolimy, stylizowany glob, kula ziemska. Gracz może wybrać ilość, liczbę przeciwników (od dwóch do siedmiu), kolory ich sztandarów itp. Opcji konfiguracyjnych jest naprawdę dużo, warto zajrzeć i samemu je przetestować. Tak, jak w klasycznej grze, zajmując nowe terytoria, zdobywamy karty wojsk danej formacji. Kompletując je według określonego wzoru, możemy zyskać dodatkowe oddziały. Komputerowe AI nie zawodzi oczekiwań, gra jest wymagająca i wciągająca jak zawsze. Komputer potrafi zaatakować słabszym oddziałem, aby wykrwawić nasze wojska, a kiedy tego dokona atakuje z innego terytorium znacznie większymi siłami. To oczywiście tylko jeden z wielu przykładów jego strategii, która na pewno nie zawiedzie naszych oczekiwań. Sama walka jest przedstawiona w formie animacji. Bitwa odbywa się na trójwymiarowej planszy, na której umieszczono nasze oddziały (widok podobnie jak w Myth, jednak kamera nie obraca się). W zależności od ich liczebności, może to być piechota, kawaleria, artyleria. Postacie stoją w miejscu i nawzajem ostrzeliwują swoje pozycje. Atak to oczywiście rzut kostkami. Od liczebności naszych oddziałów zależy, czy będzie to jedna, dwie, trzy kostki. Większa liczba wojska to teoretycznie większa szansa na szybkie zwycięstwo, ale równie prawdopodobne są olbrzymie straty (przy niekorzystnym wyniku po rzucie kostkami), które mogą znacznie przewyższyć straty potencjalnie słabszego przeciwnika. Komputerowi oponenci nie są tylko bladymi numerami na planszy. W instrukcji znajdziemy konkretne informacje odnośnie każdego z wielkich generałów, poczynając od samego Napoleona, przez Księcia Wellington, a na Taupinie czy Solignacu skończywszy.

Kolejnym klasycznym rozwiązaniem, znanym z gry planszowej, jest rozgrywka prowadzona przez kilku zawodników jednocześnie na jednym komputerze (co ma przypominać grę planszową). Tryb Hot-Seat Game pozwala zmierzyć się 8 graczom w totalnej wojnie, z której tylko jeden może wyjść zwycięsko. Zupełną nowością jest natomiast tryb multiplayer (TCP/IP, LAN). Gracze mogą skontaktować się z przyjaciółmi lub skorzystać ze specjalnej opcji I-Com, dzięki której połączą się z dedykowanym serwerem (MSN Gaming Zone) i z tysiącami graczy z całego świata.

Zwolennicy ściśle powiązanych ze sobą scenariuszy, mogą dla odmiany wybrać Risk Tournament, czyli kampanię wojenną podzieloną na 16 misji. Zadania są różnorodne. Niektóre polegają na zniszczeniu sztandaru określonego koloru, okupowaniu danego terytorium, obrony wybranych przyczółków itp. Zabawa w tym wypadku przeciąga się na wiele długich godzin i, mimo że grze nie towarzyszą przecież fajerwerki graficzne i oszałamiające widoki, naprawdę ciężko oderwać się od komputera.

Risk II nie stoi w miejscu. Specjaliści z Hasbro liczą, że gra komputerowa osiągnęła równie wielką popularność, jak planszówka. Specyfika środowiska komputerowego wymagała jednak pewnych modyfikacji, zmian, dzięki którym gierka będzie dla użytkowników komputera atrakcyjniejsza. W Risk II pojawia się więc nowy tryb gry: Same Time Risk. W uproszczeniu wygląda to tak, że wszyscy gracze jednocześnie deklarują bitwy, które potem jednocześnie się toczą. Dzięki temu, możliwe staje się użycie nowych, ciekawych taktyk, np. że jedno terytorium może być atakowane w tym samym czasie przez kilku graczy, lub przez jednego gracza z kilku stron jednocześnie. Gdy obydwaj gracze pokonają wspólnego przeciwnika, toczą walkę pomiędzy sobą. Wariacje zasad w Risk II wielokrotnie uprzyjemniają grę i wznoszą ją na nowe, niedostępne dotychczas, poziomy strategii.

Pojawiły się również inne warianty, znacznie podnoszące atrakcyjność Risk II. Możemy walczyć o dominację nad światem. Zwycięstwo odniesie ten z graczy, który pierwszy zdobędzie 60, 80, 100% dostępnych terytoriów. Można też zagrać w innym trybie, gdzie bezwarunkowe zwycięstwo następuje wówczas, gdy zdobędziemy stolicę obcego mocarstwa.

Risk II umożliwia zresztą o wiele więcej modyfikacji, dzięki którym zasady prowadzenia gry staną się zupełnie odmienne (choćby trzy różne sposoby przydzielania terytoriów).

Ostatnim aspektem gry są niezwykle rozbudowane statystyki, które pojawiają się po ukończeniu każdej batalii. Wśród przedstawionych wykresów znajdą się dane dotyczące szybkości ekspansji, statystyki zabitych, wyniki poszczególnych bitew i wiele innych interesujących informacji, ujętych w ramy statystyk. Warto w tym miejscy zaznaczyć, że zarówno statystyki, jak interface gry zaprojektowano czytelnie, przejrzyście i ze smakiem. Oprawa graficzna nie pozostawia wiele do życzenia. Gra została dopracowana w każdym szczególe, co oczywiście wpływa na poziom zabawy. Risk II to w pełni satysfakcjonujący come back przeboju sprzed lat. To nie jest tylko odkurzony hit, lecz niemal doskonała gra z tego gatunku, którą warto mieć w swojej kolekcji.

□

Ocena: 9

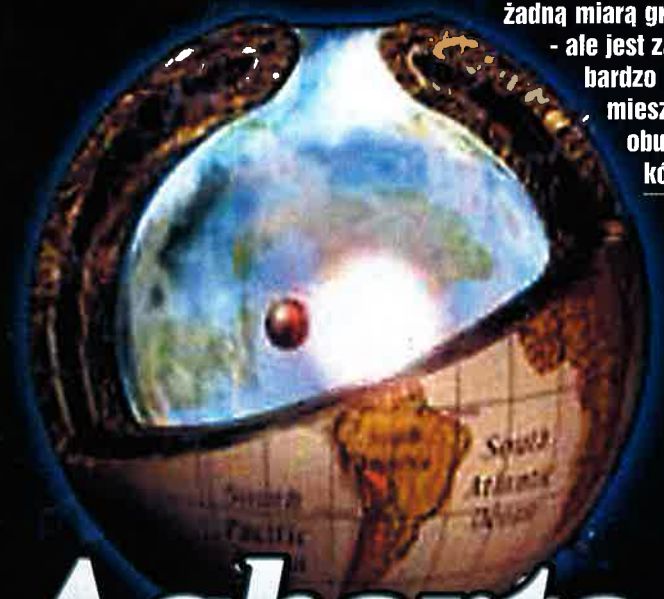
INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Hasbro Interactive
Dystrybutor: Hasbro Interactive
Internet: http://www.hiuk.com
Wymagania: P-166, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA 2MB, Win95/98
Akcelerator: niepotrzebny

Plusy:
- tryb Same Time Risk
- wysokie AI
- doskonały tutorial
- dużo trybów gry i ustawień
- rozbudowane statystyki
- bardzo konkretny manual

Minusy:
- nie zanotowano

AGHARTHA to w zasadzie gra typu Action/Adventure. Jeśli miałbym ją porównać do innej, znanej wam gry, to rzekłbym, że dobrze by było, gdybyście sobie przypomnieli sławny cykl ALONE IN THE DARK, autorstwa Infogrames. Nie jest to gra czysto przygodowa, nie jest też żadną miarą grą akcji - ale jest za to bardzo udaną mieszanką obu gatunków.



Agharta
the Hollow Earth

Urok życia polega na tym - między innymi - że potrafi ono zaskakiwać, choć te zaskoczenia bywają najczęściej niemiłe. Nie zawsze tak jednak jest, o czym się przekonałem, kiedy uruchomiłem grę AGHARTA, The Hollow Earth. Niekiedy w moje ręce trafiają produkty, o których niczego nie wiadomo (uważam to za dowód niezwykłego zaufania do moich niezwykłych umiejętności, jakim da rzy mnie Szef, OZW). Tak też się stało tym razem. I Bardzo dobrze się stało...

El General Magnifico

Skandynawowie już mnie raz upoili grą TRAITORS GATE, a teraz dostałem w dłonie produkt nieznanej mi zupełnie firmy IQ Media Nordic, z której logo patrzy na mnie, ironicznie wywalając jęzor, Wielki Albert E. I dobrze się bawię. Gra AGHARTHA to w zasadzie gra typu Action/Adventure. Jeśli miałbym ją porównać do innej, znanej wam gry, to rzekłbym, że dobrze by było, gdybyście sobie przypomnieli sławny cykl ALONE IN THE DARK, autorstwa Infogrames. Ale po kolei, jak powiedziała babcia do dziarskich kozaków Budionnego.

Animujesz postać dziarskiego pilota, który po licznych, i nie zawsze dochodowych przygodach, trafił do Tokio. Pierwsza wojna światowa niedawno się skończyła i na świecie nie brak zdemobilizowanych pilotów, nasz bohater ma jednak jeszcze i samolot. Oraz psa o dźwięcznym imieniu Murphy, co się okaże

bardzo ważne dla dalszego rozwoju akcji [czy czasem nie nawiązuje to do takiego serialu "Opowieści złotej małpy", czy jakoś tak?]. W Tokio zgłasza się do pilota piękna dziewczyna, blondynka o dużych... niebieskich oczach, która gotowa jest poświęcić wszystko, by zwerbować go dla swojej sprawy, a tą jest poszukiwanie jej ojca, który zaginął gdzieś na północy w tajemniczych okolicznościach.

Tatko dziewczyny przepadł kilka lat temu, podczas wyprawy na Biegun Północny, ale przed paroma miesiącami dziewczyna odebrała na falach krótkich dość dziwaczny przekaz radiowy od ojca. Z przekazu wynika, że papcio żyje i ostrzega ją, by pod żadnym pozorem nie odwiedzała Azji. Oczywiście blondynka natychmiast zajęła się organizowaniem wyprawy ratunkowej. Koledzy jej ojca podeszli do sprawy - łagodnie mówiąc - bez większego entuzjazmu, bo profesor był ekscentrykiem i robienie sobie wrogów szło mu znacznie lepiej, niż cokolwiek innego. Dziewczyna jednak była uparta... sprzedała swój niewielki majątek i zaczęła szukać swego bohatera [czytaj: frajera, który zrobi wszystko za nią]. Co dowodzi, że dowcipy o głupocie blondynek są bardzo grubą przesadą.

Nasz pilot nigdy się nie umiał oprzeć dużym... niebieskim oczom, więc oczywiście zgodził się poszukać tatusia. Nie bez znaczenia był też i fakt, że rozpaczliwie potrzebował gotówki. Licząc na to, że w sumie wszystko się ograniczy do kilku przelotów nad miejscem, skąd członkowie ekspedycji wysłali ostatnie wieści, wystartował do lotu. Zbliżając się do owego miejsca spostrzegł tylko, że jego pies, śpiący spokojnie na sąsiednim siedzeniu, zaczął niespokojnie warczeć przez sen... i wszystko zaczęło się gmatwać. Kompas zwariował, samolot otoczyła dziwaczna mgła, tak gęsta, że można by w nią

wbijać haki, a gdy się rozwiała, nasz bohater zobaczył przed sobą jakieś urwisko, którego nie powinno tam być żadną miarą... leciał wszak nad morzem.

Samolot się rozbija i od tej chwili gra jest twoja. Animujesz bohatera i wydajesz polecenia jego psu, który - podobno - wykazuje się niezwykłą inteligencją.

Pilot trafia do osobliwej krainy, w której żyją dziwaczne stwory: jakieś drapieżne [?] pingwiny, białe małpy i wielkie mrówki. Podtytuł gry sugeruje, że trafił do wnętrza Ziemi [istniała kiedyś - głównie na użytek literatury - lekko zwariowana teoria mówiąca o tym, że Ziemia jest kulą, owszem, ale wydrążoną, pustą w środku, z małym, centralnym słoneczkiem, a wejście do tego środka można gdzieś znaleźć na przepastnych przestworach północnego Pacyfiku, lub w okolicy biegunów]. Wszystkie napotkane przez pilota stwory są nieprzyjaźnie nastawione do obcych i trzeba z nimi walczyć, ale można je zażyć i sposobem. Małpy są łakome i można odwrócić ich uwagę, podrzucając im jakieś smakołyki. Mrówki zaś żyją wedle imperatywu, który każe im chronić jaja [nie tylko one zresztą; zapytajcie przeciwników Gołoty...] - i jeśli te zostaną zagrożone, mrówy porzucają wszystkie inne zajęcia. Psa można wykorzystać do poszukiwań, i w rzeczy samej wielu przedmiotów nie odnajdziesz, jeśli sobie nie uświadomisz, że węch Murphy'ego jest znacznie doskonalszy od ludzkiego. Wszystko to razem składa się na dość osobliwą mieszankę: nie jest to gra czysto przygodowa, nie jest też żadną miarą grą akcji - ale jest za to bardzo udaną mieszanką obu gatunków. Grafika jest pomyślana i zrealizowana znakomicie, każdy szczegół przemyślano, stosując niekiedy całkiem komiksowe ujęcia, jakich nie powstydziliby się i twórcy najlepszych europejskich komiksów. (Wyraźnie rozgraniczam komiksy europejskie od amerykańskich, różnica między nimi jest bowiem taka, jak pomiędzy szpadą i szpadlem. Jedne i drugie można oglądać, tak jak szpadą i szpadlem można zabić... ale w zupełnie inny sposób). Ciekawe, że w grze zastosowano w pełni stereofoniczny dźwięk - w niektórych momentach o kierunku, z jakiego nadciąga jakieś zagrożenie, można wnioskować z dźwięku... i lepiej mieć dobre głośniki.

Gra jest dobra, nawet można by zaryzykować stwierdzenie, że więcej niż dobra, ale ma kilka wad. Lokacje zmieniają się w sposób dość nieoczekiwany. Zwiedzając kolejne miejsca i kierując bohatera tam, albo siam, w zasadzie nie wiesz, czy trafisz na nową lokację, czy okaże się, że jesteś w tym samym miejscu, tylko widzianym nieco inaczej, z innej kamery. W dodatku widoki ulegają tak raptownym zmianom, że miewasz spore kłopoty z odszukaniem swojego bohatera. (Nie wspominając już o tym, że bohater bardzo udatnie wtapia się tło; mistrz kamflażu z niego... Nie wierzycie? To poszukajcie pilota na widocznych tu obrazkach...]. Można się do tego przyzwyczaić, tyle że natychmiast wyłazi kolejna, poważniejsza już wada. W grze nie przewidziano opcji zapisywania gry w dowolnym momencie!!! Możesz ją zapisać tylko wtedy, gdy z niej wychodzisz. Nie da się więc zastosować starego tricku, polegającego na zapisaniu gry na "bezpiecznej" lokacji i przeanalizowaniu możliwości. Jeżeli tak się zdarzy, że twój bohater zostanie zmożony przez przeciwności losu, to gra automatycznie odtwarza ostatni zapis, ale Ty sam nie możesz dokonać wyboru, od którego momentu chcesz ją odtworzyć. No tak... zawsze możesz zacząć od początku. Ale niewielka z tego pociecha.

Nie masz też pełnej swobody ruchu - niektóre rzeczy możesz zrobić z dobrym skutkiem tylko w tych miejscach, w których przewidzieli to twórcy gry. Zilustruję to przykładem. Niesiesz puszkę konserw. Dostrzegasz złośliwe małpiszony, które zaczynają obrzucać cię kamulcami. Wiesz, że są głodne. Kładziesz puszkę na ziemi - macie, draniu, udławcie się, i dajcie mi spokój. Nic z tego.

Małpy, które przewracają całą okolicę do góry nogami w poszukiwaniu tychże konserw, w ogóle puszki nie dostrzegają. Natomiast ciebie, owszem, widzą jak najbardziej, i walą jak do tarczy. Trzeba po prostu zostawić tę puszkę tam, gdzie przewidzieli to twórcy gry. Ale zanim odnajdziesz właściwe miejsce, stracisz sporo nerwów. Nie do końca się też zgadzam z poczuciem humoru twórców gry... Kiedy za pierwszym razem twój bohater pada, czemu towarzyszy zabawne pojękiwanie saksofonu, parskasz śmiechem. Za dwudziestym razem już ci do śmiechu nie jest... i zaczynasz zgrzytać zębami. Wady niewielkie, ale mocno irytujące...

Ilustracja muzyczna jest niezła, w odpowiednich miejscach budzi niepokój, w innych rozluźnia napięcie, poza tym nie jest zbyt natrętna. Bardzo dobra jest też ilustracja dźwiękowa; świst wiatru, chrzęst żwiru, odgłosy wydawane przez zwierzęta, są bardzo sugestywne. Wszystko razem tworzy prawdziwie interesujący nastrój, i potrafi sprawić, że wsłuchany w te dźwięki i wpatrzony w ekran, zapominasz o świecie... i o to chyba w tej zabawie chodzi.

W sumie, gra ciekawa, wciągająca i poza wymienionymi przeze mnie wadami, zrobiona bardzo profesjonalnie. □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: IO Nordic
Dystrybutor: Antiware
Internet: http://www.agharta.ru
Wymagania: Wymagania systemowe: P233, 32 MB RAM, Win95/98, DirectX
Akcelerator: niepotrzebny

Plusy:
- bardzo dobra grafika
- dobra ilustracja muzyczna
- udowadnia, że psy są mądre... i blondynki też

Minusy:
- brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie
- drobne problemy ze swobodą ruchu i widokiem lokacji
- scenarzyści nie zostawiają nam za wiele swobody

Czy myślałeś kiedyś jakby to było, gdyby ktoś załadował Cię w Grubą Bertę i wystrzelił? Rollcage Stage II dostarczy odpowiedzi na to pytanie bez ryzyka, że twarz spłynie Ci z czaszki.

Delikatnie wcisnąłem gaz. Nim minęły trzy sekundy, bolid przekroczył 100 km/h i płynnie wzniósł się przez kolejną setkę. Przy trzystu kilometrach obraz jakby się zacieśnił. Już nie byłem pewien, czy to tunel, czy może szyb windy. Oczy uciekły na bok. Monitor jakby zawinął się za moimi uszami, a może po prostu za bardzo się pochyliłem. Uwaga! Zakręt! Niczym na zawodach bobslejowych, bolid płynnie wjeżdża na ścianę, choć tutaj to ja siedzę "w sankach". Koła trafiają w następną błękitną taśmę, która wyrzuca wóz jak kamień z procy. Różnica niewielka, tyle tylko, że ja lecę dalej. Kolejna prosta, nie wiem już gdzie góra, a gdzie dół. Wbijam się w turbo, czerwoną tarczę, dzięki której mój silnik zyska kolejne 200 rozpędzonych koni. Pakuję się na następną szybką trasę, która nieoczekiwanie pnie się w górę. Mam tylko chwilę, żeby zauważyć ciężkie chmury wokół srebrnej linii autostrady. Jest! Wreszcie mam powered up turbo! Przede mną prosty jak strzała odcinek zawieszony ciężko w powietrzu. Teraz! Gaz! Obraz zwęża się do jednego punktu w samym środku. Na liczniku ponad 500 km/h. Kolory zlewają się w jedną smugę, otoczenie przestaje istnieć. Przed wozem rosną w mig potężne rurociągi, labirynt, który cudem omijam. Niewiele mi już brakuje do Hana Solo, który wbił się w Gwiazdę Śmierci. Dopalacz nagle się kończy! Schodzę do lądowania. Teraz tylko 200 km/h. Cholera, czy ten wóz stoi, czy mi się wydaje!?

Czarny Iwan

Monitor zniesie wiele. Można go włączać i wyłączać z maniakalną częstotliwością, można toczyć po mieszkaniu, jak śniegową kulę do wyrobu bałwanów, można go polewać ciepłą wodą (co nie znaczy, że będzie potem działał). Jeżeli jednak palniecie go z czoła w szklany kineskop, na pewno się rozpuknie, znaczy pęknie (o ile uderzenie będzie wystarczająco mocne). Cały ten nielogiczny, ale szalenie prawdziwy, wywód ma ostrzec przed Rollcage Stage II - grą, której uruchomienie grozi tym, że z wrażenia wbijesz swój czerep rubaszny w sam środek rozgrywających się na ekranie scen.

Rolcage Stage II to kolejne futurystyczne wyścigi, których popularność jakoś nigdy nie maleje. W dobie maksymalnie dopracowanych i niesamowicie realistycznych symulacji w rodzaju Toca 2 czy Need for Speed: Porsche 2000, nadal gramy z wielką przyjemnością w gry, gdzie liczy się tylko prędkość, refleks i powalające środowisko graficzne. Każdy, kto spędził długie noce głęboko pochylony nad grami typu Deathkarz, Extreme G-2, Powerslide z przyjemnością zasiądzie do Rolcage Stage II.

U góry:
Aby móc zasiąść za sterami wozu wyposażonego we wszystkie 12 systemów bojowych, trzeba najpierw wygrać kilka wyścigów.

Rolcage Stage II to oczywiście sequel popularnej "jedynki". Pierwsza odsłona gry cieszyła się niesłabnącym powodzeniem i przyniosła twórcom dużo zielonych papierków, którymi wypchali sobie nie tylko portfele, ale i kilka walizek. Nic więc dziwnego, że giera została wydana pod egidą potężnego angielskiego molocha, jakim jest Psygnosis. Twórcami RSII są natomiast panowie z Attention to Detail, których być może znacie z takich hitów, jak Cybermorph for the Jaguar czy Tempest.

Jak dowodzi stare powiedzenie: praktyka czyni mistrzem. Doświadczenie ATD pozwoliło im wykuć tytuł, w którym po mistrzowsku splata się dopracowana grafika, oszałamiające efekty wizualne, świetne bolidy i odlotowe trasy. Na dodatek to wszystko zostało polane gęstym sosem ciężkiego techno, które pompuje do krwi kolejne hektolitry adrenaliny.

Zabawa w RSII jest wyjątkowa przede wszystkim z powodu nietypowej konstrukcji bolidów. W tej grze nie musisz obawiać się dachowania. Zdarza się ono nagminnie, a nawet jest zalecane. Wózki są obustronne, kabina kierowcy znajduje się zarówno w nadwoziu, jak i w podwoziu, dzięki czemu bolidy mają dość nietypowy wygląd, a technika jazdy jest odrobinę odmienna (o czym za chwilę). W Rolcage I gracz miał do dyspozycji 6 bolidów (i jeden bonusowy; Yuri's Super Car), które mogły rozpędzić się do ponad 400 km/h. W RSII garażuje aż 20 pojazdów podzielonych na pięć grup. Początkowo możemy wsiąść tyko do przeciętnych maszyn, których osiągi nie są oszałamiające, a system broni pokładowych dość skromny (4-7). W zależności od trybu gry, kolejne wygrane rajdy oznaczają również premierę następnego modelu samochodu. Możliwości wózków określa pięć parametrów: power, acceleration, top speed, strength, grip. Różnice osiągów i możliwości różnych maszyn zostały bardzo wyraźnie zaznaczone. Jeżeli przesiądziemy się nagle z przeciętnego Raptora typ 1 na potężnego Wolfa, czy zabójczo szybkiego Scorpiona praktycznie musimy od początku uczyć się jeździć. Odmienne przyspieszenie, prędkość, przyczepność itd. powoduje, że bolid prowadzi się zupełnie inaczej. Jest to duża zaleta gry, dzięki wyczuwalnej zmianie w zachowaniu pojazdów, z niecierpliwością oczekujemy premiery następnego bolidu i chwili, gdy będziemy mogli go wypróbować i dołączyć do swojej kolekcji.

Jednocześnie jazda tymi rakietami przypomina o pewnej, dość irytującej właściwości pojazdów (co było też bolączką w "jedynce"). Drobny błąd i zamiast gnać do przodu, auto będzie się kręcić w miejscu jak bąk, wjeżdżać na ściany i nawet wciśnięty do dechy hamulec niewiele pomoże. Jest to jednak kłopot, który wynika raczej z samych założeń dotyczących parametrów i możliwości pojazdów (podobnie zachowują się bolidy Formuły 1). Pozostaje więc jedynie zacisnąć zęby, wcisnąć kask na głowę i uparcie ćwiczyć.

Dzięki temu, że auto może jeździć równie sprawnie "na plecach", trasy mają wyjątkową konstrukcję umożliwiającą długie rajdy "po suficie" (można z niego zjechać po ścianie lub po prostu spaść w dół i dalej kontynuować rajd). Niekiedy są to długie serpentyny wijące się gdzieś w powietrzu, a kiedy indziej niemal zwyczajnie odcinki w górskich dolinach lub setki pokręconych tuneli w futurystycznym mieście przyszłości. Podobnie, jak w Wipeout 2097 na drodze pojawiają się specjalne strzałki, które dają potężne przyspieszenie. Ciąg takich znaków umożliwia rozwinięcie kosmicznych prędkości. Auto bez problemu utrzymuje się wówczas na ścianach i suficie, co swoją drogą jest niezłym sposobem na wyprzedzenie przeciwników. Z kolei porównanie dotyczące Gwiazdy Śmierci i Millenium Falcona nie wzięło się z sufitu. Jeżeli pamiętacie jeszcze te sceny, to możecie być pewni, że w RSII sami poczujecie się, jak Han Solo, który wyciska cała moc z rozsypujących się silników (a widoczki będą równie atrakcyjne).

Projektanci tras postarali się również, aby osobnicy, którzy dysponują zabójczym refleksem i kilkoma szarymi komórkami również mogli rozerwać się w trakcie gry. Na większości tras znajdują się odcinki, które umożliwiają wybór alternatywnej drogi. Zazwyczaj pozwala ona zdobyć jakiś superciekawy bonus lub po prostu skróci drogę do mety. Może się też zdarzyć, że zamiast znaleźć się na mecie, zrobisz jeszcze jedno duże kółko. W sumie RSII składa się z 25 zupełnie odmiennych lokacji (poprzednio było 20 tras).

Za projekt, wygląd i jakość tras, RSII dostaje u mnie wielkiego, jak stodoła piusa. Aby obraz był pełen trzeba także dodać, że nie zabraknie deszczyku, błyskawic i innych gromów z jasnego nieba, które sprawią, że ucieszycie się, iż siedzicie w zaciszu domowych pieleszy.

W Rollcage I gracz mógł zdobyć 8 rodzajów systemów bojowych. W Rollcage Stage II znajdziecie ich aż 12, a na dodatek działanie niektórych z nich może zostać wzmocnione (np. poprzez połączenie określonych power-up). Bond na pewno chciałby takie zabawki, jak choćby Radius Bomb - jak sama nazwa wskazuje - fajowską bombę, która generuje wokół potężne pole zmiatające przeciwników, jak gazety na wietrze. Inny gadget pozwala z kolei na wysłanie rakiety (Leader Missile). Przesyłka będzie dostarczona liderowi wyścigu. Są też rakiety z systemem HUD (można wybrać jakąś budowlę lub przeciwnika). Nie zabraknie oczywiście pancerzy, przyspieszaczy i innych używek, które na pewno z przyjemnością sobie zaaplikujecie.

Bronie w RSII nie są tylko atrapami. Dzięki nim nadepniemy na odcisk liderowi, a innych przeciwników roześlemy po kątach, jak niegrzeczne dzieci. Pamiętajcie też, że trasa, po której pędzimy, to nie tylko kilometry pokruszonego asfaltu z wiechciami trawy w szczelinach, lecz również mnóstwo zabudowań, mostów i innych, nieokreślonych konstrukcji. Większość z nich można zniszczyć rakietą, a jeżeli zrobicie to we właściwy momencie, budowla zawali się tuż za Wami, utrudniając przejazd przeciwnikom.

W RSII możemy wybierać spośród wielu starych i nowych, dopiero co podpiętych trybów gry. Jednym z nich jest właśnie rajd, którego celem nie jest wyprzedzenie przeciwników, ale zniszczenie jak największej ilości budowli. Wygląda to tak, że przeciągacie przez miasto, jak huragan, waląc z rakiet w piekarnie, bank, komisariat (noo, potrzeba trochę wyobraźni:)). Wszystko się wali i zapada, trzęsie i rozpada - wygląda to ślicznie. Macie niepowtarzalną możliwość wyreżyserowania własnego filmu katastroficznego. Tak więc, jeżeli marzy ci się Płonący wieżowiec 2 & Powrót MechaGodzilli w jednym, po prostu bierz się do roboty.

Dalej pozostaje oczywiście tryb Practice - to jest jakieś trzydzieści minitras, gdzie nauczysz się jeździć, albo nigdzie dalej nie pojedziesz. Następnie możesz już wcisnąć na dłonie miękkie, skórzane rękawiczki mistrza i wybrać League Game. W "jedynce" mieliśmy prosty, pojedynczy system ligowy. Wygrywasz mecz, dostajesz punkty i idziesz dalej. W RSII mamy aż pięć lig, a system rozgrywki jest bardziej skomplikowany. Wygrywasz 3 wyścigi ligowe (każdy po 10 punktów) i dostajesz się do knockout stage. Jeżeli uda Ci się w nim zwyciężyć, otwiera się droga do kariery, czyli następnej ligi. Pamiętaj, że kolejne wygrane oznaczają też możliwość zmiany bolidu. Nowość na rynku jest od razu prezentowana, abyś mógł natychmiast wykorzystać możliwości maszyny.

U góry:
Lubisz acid? Ta gra dostarczy Ci go całe tony!

Dla tradycjonalistów pozostają nadal atrakcyjne zawody Arcade i Time Attack. Nowością jest natomiast Scramble. Są to specjalne, krótkie trasy, które zostały tak zaprojektowane, aby wykończyć największego mistrza (jedziemy na czas). Dostajesz np. solidny kawałek szerokiej autostrady. Ciągniesz z siłą wodospadu, gdy nagle okazuje się, że masz przed nosem 90 stopniowy zakręt, a metr dalej droga staje się wyboista i zwęża do szerokości bolidu. Oczywiście nikt nie pomyślał o znakach, barierkach czy innej formie powiadomienia Cię, że to droga dla wozów drabiniastych i traktorów.

Gdy ta zabawa Ci się znudzi, pozostają jeszcze Survivor, Demolition, All Track oraz cała masa zawodów dla dwóch graczy (Tournament, Time Attack, Pursuit, Combat Mode, Rubble Soccer). Pomysłowość chłopaków z Attention to Detail jest naprawdę zaskakująca, możemy nawet pociąć obrazek na ekranie na dwa lub na cztery kawałki (cztery niezależne obrazy dla czterech graczy). Multiplayer pozwala zagrać grupce przyjaciół przez Internet i sieć lokalną, modem, port szeregowy.

Jeżeli lubisz słodycze i masz ochotę na coś słodkiego, na pewno będziesz chciał polizać szkło monitora. Grafika w RSII to po prostu miód. Oczka robią się doskonale okrągłe, Sailor Moon będzie Ci zazdrościć. Bump mapping sprawia, że detale bolidów naprawdę są wypukłe, a na wertepach można wybić zęby. Kolorowe światełka i inne efekty dopełniają obrazu, który z ledwością udźwignie Celeron 333 ze 128 kostkami RAMu na pokładzie. To jednak drobny szczegół techniczny, który posiadaczy P 90 i 16 MB Ram i tak nie dotyczy.

Po lewej:
Kto znajdzie więcej szczegółów różniących oba obrazki? (podpowiadam, że jeden jest z Rollcage I)

Rollcage Stage II to wyrównana, dobra giera, przewidziana i skierowana do fanów futurystycznych wyścigów. Dla nich właśnie RSII będzie prawdziwą gratką i czystą, pierwotną radością, której nie da się osiągnąć za kółkiem Fiata 126 p. Jeżeli natomiast twardo stąpasz po ziemi, a na widok tabelek i statystyk rączki zaczynają się trząść z podniecenia, tutaj go nie zaznasz. Tak więc niespełnionych odsyłam gdzie indziej, a chętnych z ułańską fantazją zapraszam do gry. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Play it 018 4440560 (033) 812 3141
Internet: http://www.rollcage-game.com/
Wymagania: P 233, 64 MB RAM, Windows 9x,
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- wiadra emocji
- grywalność
- świetna broń
- dużo bolidów
- wymiatająca muza
- grafika na plus

Minusy:
- nie dla fanów symulatorów
- łatwo stracić kontrolę nad pojazdem

Demo na CD 6/00

Flight Simulator 2000

Microsoft wziął sobie rok przerwy i nie wydał edycji 1999 swojego najlepiej sprzedającego się symulatora lotu, jakim był Flight Simulator 98, zaszczycił nas dopiero w roku 2000, oferując, jak twierdzą ludzie od Billa, najlepszy symulator lotniczy na świecie. Wcześniejsza wersja wywołała zachwyt graczy na całym świecie przede wszystkim za przedstawienie bardzo dużego obszaru geograficznego, a jak jest tym razem?

Michał "Vasyl" Wasilewski

Twórcy zaoferowali dwie wersje - normalną i profesjonalną. Wersja PRO posiada szereg dodatków w stosunku do podstawowej i imponuje wzbogaceniami, zawierającymi dwa samoloty, kilka miast, dodatkowe opcje lotu, edytor dynamiki lotu, edytor instrumentów pokładowych, program konwertujący oraz rozszerzoną instrukcję obsługi. O samolotach i miastach szczegółowo opowiem w późniejszej części recenzji. Aha, jeszcze jedno, żeby opisać wersję profesjonalną, będę musiał zrecenzować również grę bazową, ponieważ, tak jak wspomniałem, to jest ta sama gra tylko z paroma dodatkami.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to olbrzymia ilość lotnisk, jest ich ponad 20000 (słownie - dwadzieścia tysięcy)! Są dostępne chyba wszystkie lotniska cywilne na świecie, a to jest już wielki plus dla tej gry. Na przykład w Polsce możemy polecieć na każde lotnisko, jakie tylko chcemy. Owszem może taki lot po naszej ojczyźnie nie jest zbyt ciekawy, a lotniska wyglądają troszkę biednie, to jednak ogrom gry na tej płaszczyźnie niewątpliwie jest zachwycający.

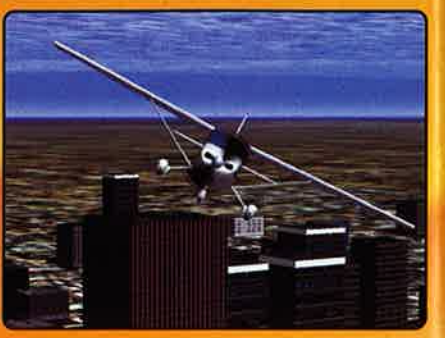
Gra dla największych fanów cywilnych symulacji lotu, posiadających [najlepiej] P3-500, GeForce i 128 Mb Ram...

Sceneria w 16-bitowej palecie kolorów została oddana tak wiernie, że w minimalnym stopniu ustępuje rzeczywistości. Zresztą podczas jej tworzenia wykorzystano zdjęcia terenu robione na różnych wysokościach. Przedstawiono je w grze z zastosowaniem ulepszonych tekstur. Topografia terenu, miasta, wzniesienia i inne prezentowane są ze zdumiewającymi detalami, np. poruszające się samochody w mieście, świecące reflektorami w nocy. Możemy zaobserwować nawet godzinę szczytu, przelatując np. nad San Francisco. Minusem gry jest niewątpliwie przestrzeń między miastami, która według twórców jest jedną, wielką, białą pustynią. Na uwagę zasługują za to warunki atmosferyczne, tutaj na pewno przyczyniają się do wzrostu realizmu lotu. Deszcz, który rozbija się o szyby i spływa po nich, niesamowicie wyglądający śnieg, burze z wyładowaniami - tak jak w rzeczywistości. Tak, są błyskawice, są grzmoty. Nie można zapomnieć o pięknym efekcie wchodu i zachodu słońca, widoczna poprawa w stosunku do FS98, gdzie nie było już to tak bardzo realistyczne. Możliwe jest załadowanie pogody z Internetu! Wystarczy połączyć się z poziomu

menu z serwerem Jeppesena (skąd możemy także ściągnąć nowe samoloty i szczegółowe mapy).

Godne uwagi są wzniesienia, które są odzwierciedlone w scenerii, a nie tak, jak w poprzedniej wersji, nagle coś wyrastało z ziemi. Dzięki temu możemy lądować pod górkę. Do jednego tylko mogę się przyczepić, a mianowicie chodzi mi o płynące pod górkę rzeki, co to ma być, baśń z tysiąca i jednej nocy. Nienadzwyczajnie wygląda odwzorowanie jezior i rzek, które kontrastują z dobrym wyglądem reszty terenu.

Jeśli chodzi o miasta, to tutaj gra pokazuje dwa oblicza, ładniej prezentują się metropolie szczegółowo opracowane, wersja podstawowa zawiera: Chicago, Nowy Jork, Los Angeles, San Francisco, Paryż i Londyn, za to w wersji profesjonalnej ten zestaw został wzbogacony o Waszyngton, Boston, Seattle, Rzym, Tokio i Berlin. Widzimy tutaj różnorodność budynków, które wyglądają wspaniale. Nocne tekstury to nie kilka mrugających światełek, ale cała gama punkcików. Nieco gorzej natomiast wyglądają inne miasta, ale nie ma się co dziwić, ilość miejsca na trzech płytkach jest mocno ograniczona.



No i wreszcie SAMOLOTY. Wszystkie nowe samoloty dodano do gry wraz z całym zestawem detali, jak wirtualne kokpity, tablice rozdzielcze, dźwięki oraz widziany z zewnątrz model 3D.
No cóż, przeanalizujmy je na spokojnie. Wersja podstawowa

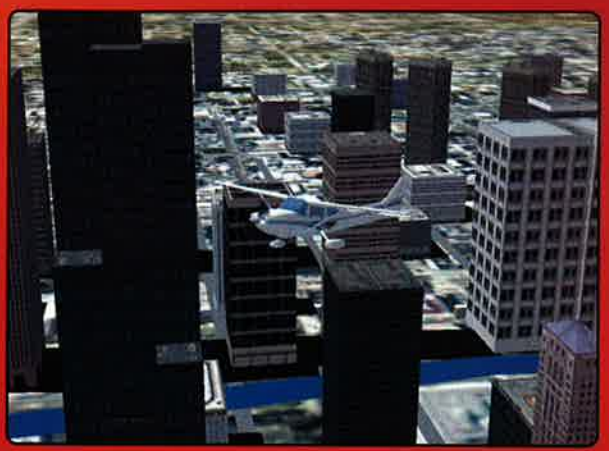
Profesional Edition

zawiera osiem powietrznych maszyn: Concorde, Boeing 777-300, Boeing 737-400, Cessna 182S, Cessna 182RG, Learjet 45, Extra 300S oraz Bell JetRanger III. Wersja PRO została rozszerzona o takie cacka, jak: Mooney Bravo i Raytheon/Beech King Air 350. A więc tak, Concorde jest niesamowity, to dokładna kopia prawdziwego ponaddźwiękowego potwora. Trzeba być prawdziwym fachowcem, żeby go opanować (najtrudniejsze jest lądowanie). Numer dwa na liście to Boeing 777-300. Tutaj jest dużo gorzej. Po pierwsze: jak na Boeinga 777-300 kadłub jest za krótki. Po drugie: za wysoki. Po trzecie: Gondole silnikowe są za nisko umieszczone względem ziemi. Nie mogę się przyczepić jedynie do modelu lotu. Boeing 737-400 wygląda naprawdę imponująco.

Zwłaszcza te gwiazdki na kadłubie. Cessny 182 i 182RG nareszcie wyglądają nieźle, podobnie jak Learjet 45, którym leci się naprawdę dobrze. Extra 300 jest to samolot tylko dla orłów, ponieważ nie da się prowadzić tak łatwo. Beech KingAir to jeden z "cukierków". Bardzo ładnie odwzorowany zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz. Podoba mi się odwzorowanie kabiny pasażerskiej. Tam, gdzie normalnie mamy zamknięte drzwi, tutaj są one uchylone, a za nimi luksusowe skórzane fotele. Mówiąc krótko o samolotach, jest dobrze, ale zawsze może być lepiej.

Pora teraz na najważniejszą część gry, czyli... lot:). Odbywamy go według dwóch trybów - normalnego, w którym można skonfigurować wszystko, począwszy od rodzaju samolotu, przez lotnisko startowe i docelowe, pogodę, a na porze dnia kończąc. Wzbijamy się w powietrze po wykonaniu czynności przedstartowych i uzyskaniu zgody na start. Mamy do wyboru, czy chcemy lecieć, powierzając nasze życie systemom nawigacyjnym, czy pomenewrować samemu. Na początek polecam misje treningowe, a jest ich kilka, po których można już swobodnie latać, mając pod swoją opieką setki pasażerów (he...he...he, szkoda tylko, że wirtualnych). A pilotowanie, jak to pilotowanie, jest duża różnica między sterowaniem szybowcem, a Concordem (zgadnijcie, który z nich się ciężej prowadzi:)? Przez cały lot musimy zajmować się GPSem oraz różnego rodzaju mapami.
Drugim trybem jest Adventures, mamy do wykonania kilkanaście misji, które różnią się od siebie stopniem trudności. Jest to miły dodatek, który na pewno wpływa na atrakcyjność gry.

Odradzam próby grania w FS 2000 za pomocą klawiatury czy myszki. To tak, jakby próbować kierować samochodem, wyposażonym w kurek od kranu zamiast kierownicy. Bez porządnego joysticka analogowego (najlepiej z funkcją Force Feedback) ani rusz. Aha, można grać przez sieć.



Na razie pisałem o rzeczach przyjemnych i jeżeli ktoś przeczytałby tekst tylko do tego momentu, pomyślałby, że mamy kolejny hit, ale niestety, nie ma róży bez kolców. Opowiem teraz o wadach tego (czy aby najlepszego?) symulatora lotu. Ta gra jest wyjątkowa, dlaczego, bo jest w tej chwili najbardziej wymagającą grą (sprzętowo), jaką znam. Myślicie pewnie, że jak macie P2 400, TNT2 lub Voodoo2, 64 MB RAM to każda gra ruszy bez problemu? Flight Simulator 2000 PRO gardzi waszym sprzętem, na który pewnie zbieraliście, albo prosiliście kogo trzeba przez wieki. Ta gra jest zoptymalizowana pod P3, a bez 128 MB Ramu i Voodoo 3 lepiej się do niej nie zbliżać. Jak na dzisiejsze czasy, jest to lekką przesadą i właśnie dzięki temu gra nie cieszy się aż taką sympatią, na jaką zasługuje, nie dziwie się. Kolejną wkurzającą sprawą jest instalacja, która zabiera nam pół godziny, a po zrestartowaniu komputera, kiedy gra updatuje pliki, przepada następne trzydzieści minut. To tak jakbyśmy instalowali Windowsa!

Podsumowując, polecam grę osobom, które lubią taki rodzaj zabawy, oraz mają bardzo mocny sprzęt, na którym gra chodzić będzie bez zarzutu. Na pewno nie będą żałować zakupu i mile spędzą czas przy Flight Simulator 2000 Profesional Edition. Gdyby nie fakt, że ma tak gigantyczne wymagania sprzętowe i parę małych niedociągnięć, dałbym jej 8+, ale tak niestety muszę odjąć jej całe półtora punktu.

PS. Wymagania minimalne, podane w stopce, traktujcie jako dowcip producentów. I śmiało przemnóżcie je przez 2. Uzyskacie REALNE mimimalne wymagania...

□

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com
Wymagania: P 166, 32 MB RAM, DirectX, Win 95/98, CDx8
Akcelerator: konieczny

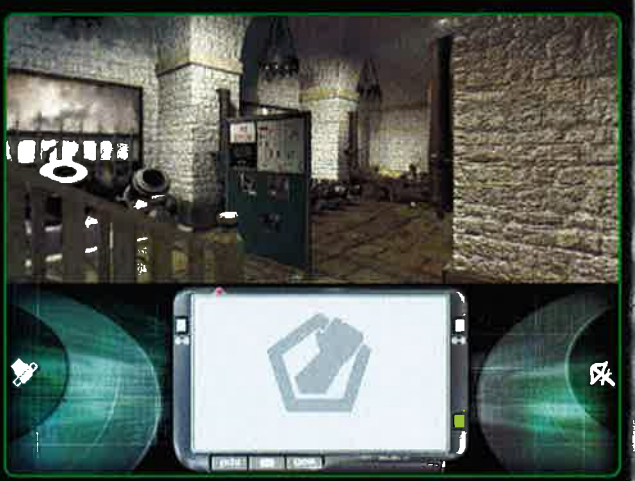
Plusy:
- realizm
- ogrom przedstawionego terenu
- dopracowane do najmniejszych szczegółów samoloty
- ciekawe dodatki

Minusy:
- za duże wymagania sprzętowe
- instalacja

Traitors Gate

Wiecie, co to są uczucia mieszane? Doznajemy ich, kiedy np. nasz bardzo nie lubiany krewny pożyczy od nas samochód i rozwali się nim na amen, przy okazji niszcząc nasz wóz. Miło nam, że już nigdy nie będziemy musieli widywać nie lubianej gęby, ale szkoda samochodu. Bardzo podobne uczucia miotają moją duszą, w tej chwili, kiedy zaczynam pisać recenzję tej gry.

El General Magnifico



Gra jest typową przygodówką, w której wcielasz się w rolę amerykańskiego agenta o mrocznym kryptonimie Raven. Na wstępie bierzesz udział w odprawie, w której szef udziela Ci informacji, że były agent amerykańskich służb specjalnych, D.J. Anderson, postanowił odgrzać dawny plan ORPHIA. Plan ten opracowano podczas niesławnych lat zimnej wojny, a dotyczył prób destabilizacji sytuacji międzynarodowej, poprzez "przemieszczenie" pewnych przedmiotów, mających w określonych krajach wartość nie tylko pieniężną, ale i wiele znaczących dla ich mieszkańców. Domyślacie się chyba, w czym rzecz. Rosjan, na przykład, byłby ogarnął morderczy szał, gdyby im ktoś przemieścił w nieznane klejnoty po ostatnich carach, a przy okazji nafajdał do Car-Puszki. Anderson zmienił punkt widzenia o 180 gradusów i od pewnego czasu - w oparciu o dawne planu operacji Orphia, dokonuje niezwykle zuchwałych i spektakularnych kradzieży na całym świecie. Upozorowawszy własną śmierć podczas wycieczki na Karaiby, zajął się "przemieszczeniami" różnych narodowych skarbów. Ostatnio zagiął parol na brytyjskie klejnoty koronne (swoją drogą chciałbym mieć tyle tysięcy złotych, ile filmów nakręcono o tym, jak to rozmaici zuchwalcy kradną Angolom ich klejnoty). A byłoby co kraść, bo z samego Kooh-i-Noora (największy brylant świata, ponad 700 karatów [nie podaję, ile dokładnie, bo zrodła się różnią], osadzony w koronie królowej Wiktorii, wyszłaby nielicha renta dla kilkudziesięciu staruszków. Szef objaśnia ci zadanie proste, jak trzonek szpadla - masz się dostać do Tower, niczym Arsene Lupin, przedrzeć się przez wszystkie systemy zabezpieczeń i na miejsce oryginalnych klejnotów masz podłożyć falsyfikaty (które następnie ukradnie Anderson). Następnie trzeba ci się wydostać równie niepostrzeżenie, jak się tam dostałeś i ulotnić bez śladu przez Traitors Gate (jedna z bram Tower, którą wyprowadzano na egzekucję skazańców).

Rzecz w tym, że gra - aczkolwiek założenia ma głupsze, niż ustawa antykorupcyjna - jest nieźle zrobiona. Twórcy gry zapewniają, że na użytek programu jego obiekt (londyńską Tower) sfotografowano ponad 6000 razy i tylko w kilku miejscach dokonano zmian ze względów bezpieczeństwa.

Gdybym był agentem specjalnym, powiedziałbym, że wszystko śmierdzi, jak zdechły przed tygodniem kot, podłożony przez Stalky'ego (czytajcie Kiplinga, robaczki, "Stalky i Spółka" to świetna powieść o angielskiej szkole) kompanom z wrogiego domu. Założenia gry są co najmniej dyskusyjne - przecież zamiast wysyłać agenta, by dokonywał karkołomnych sztuczek, można by uprzedzić Angoli po cichu i podesłać im te kopie dyplomatyczną pocztą, niechby sami je podmienili. W razie wpadki agenta - czego zresztą pewnie nie unikniesz - kompromitacja dyplomatyczna, jak stąd do wieczności, i strach rzec, co powypisuje brukowa prasa. Mam silne podejrzenia, że Twój Szef sam ma ochotę na cenne klejnoty, a ty odwalasz za niego brudną robotę... No, ale nie narzekajmy, tylko bierzmy się do zadania.

Lądujesz w podziemiach londyńskiej Tower i od tej chwili gra jest Twoja (gdybyś chciał się dowiedzieć, jak tam trafiasz, to odpowiadam: z wycieczką! A potem się chowasz w składziku na narzędzia. Można by pomyśleć, że co jak co, ale policzyć ilość wchodzących i wychodzących turystów Angole potrafią, ale nie czas na takie podejrzenia). Wychodzisz i od razu znajdujesz kilka niezwykle przydatnych przedmiotów, takich jak latarka

(oczywiście Twój szef nie pomyślał o tym, że coś takiego może się przydać), zapalniczka do gazu (swoją drogę niełatwo się domyślić, że coś, co przypomina agrafkę, może cokolwiek zapalić), cęgi do cięcia kłódek i olejarka. Swoje działania zaczynasz doprawdy subtelnie: przecinasz palnikiem kratę, zamykającą wyjście z piwnicy na kręte schody. Ciekawie się zapowiada - jak powiedział Ludwiś XVI-ty, wchodząc na pierwszy stopień szafotu. Rzecz jest o tyle osobliwa, że Szef Ci polecił nie zostawić po sobie ŻADNYCH śladów. No, ale Amerykanie mają swoje obyczaje. Potem trzeba ci przez chwilę pokręcić się po piętrach, zanim się nie domyślisz, że musisz wetknąć pewien świecznik w określony otwór w ścianie - piętro wyżej - by odsłonić tajne przejście. Angole go nie odkryli przez kilkaset lat, a taki as jak Ty, ma to zrobić w ciągu jednej nocy.
No, dobra... Może się i czepiam.

Rzecz w tym, że gra - aczkolwiek założenia ma głupsze, niż ustawa antykorupcyjna - jest nieźle zrobiona. Twórcy gry zapewniają, że na użytek programu jego obiekt (londyńską Tower) sfotografowano ponad 6000 razy i tylko w kilku miejscach dokonano zmian ze względów bezpieczeństwa. Nie wiem, czy to prawda; nie bardzo mi się chce wierzyć natomiast, by ktoś traktował grę komputerową jak instruktaż do włamania... choć z drugiej strony nie takie rzeczy już widywano. Był kiedyś taki film francuski (RiFiFi), w którym przedstawiono pewną metodę włamań do domów przez dachy - i zaraz potem w Polsce tą metodą okradziono kilku majętniejszych rodaków! W każdym razie, grając w "Traitors Gate", w istocie czułem się jak włamywacz, któremu za chwilę spadnie na kark karząca łapa sprawiedliwości. Gra jest zaskakująco realistyczna. Najczęściej graczowi towarzyszy głuchy odgłos jego własnych kroków; co prawda to akurat jest nieco zabawne, bo na co, jak na co, ale na byle tenisówki to chyba amerykańskie służby specjalne dla swego orła stać. I czemu ten orzeł się nie domyślił, że dobrze byłoby zdjąć te buty, których trzeszczenie dziwnie przypomina skrzypienie kosy?

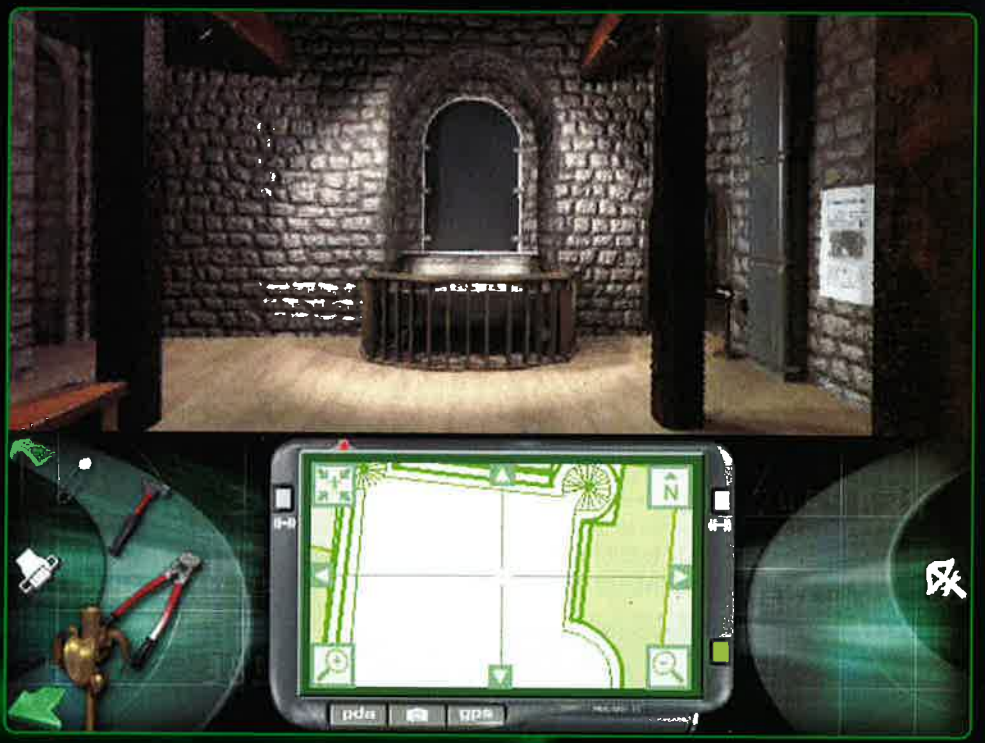
Gra ma spore wartości edukacyjne, bo po wklepaniu do podręcznego kompa odpowiedniego kodu (a jakiż to może być kod, kotku? Jaki jest kryptonim agenta?), otrzymasz dostęp do sporej ilości informacji o historii Tower i trzymanych w niej klejnotów. Możesz też się dowiedzieć, jaki sprzęt jest na wyposażeniu Kagiebe, Efbiaj, Siajej, AjWaj i kilku innych równie tajnych służb. Specjalną kamerą będziesz dokonywał zdjęć rozmaitych obiektów (trzeba mieć dokumentację z Akcji), a nadajnik satelitarny PDF pokaże ci twoje położenie na planie Tower. No, przy takich gadgetach to nie tylko Arsene Lupin, ale i Arsienij Lipow byłby sobie poradził...

Z tym wszystkim musisz uważać, bo gdy tylko stąpniesz nie tam, gdzie trzeba, wpadasz na strażników - i nie są to wcale poczciwcy, którzy pilnują Tower na co dzień, tylko twardzi, jak podeszwa buta czerwonoarmisty, bezwzględni jak urzędnik podatkowi i bezlitośni jak odchodzący do rezerwy Ghurka faceci, co rzucą cię na ziemię, skrępują jak Kozacy Zagłobę i... koniec misji.

To też jest podejrzane... i w miarę rozwoju gry sytuacja gmatwa się coraz bardziej...
podejrzenie twoje zmienia się w pewność, gdy po kilkugodzinnym pałętaniu się po dziurach, dojdziesz do wniosku, że się ordynarnie zaciąłeś i zaczynasz grę od nowa. Zamiast ciąć palnikiem kratę, wejdź w niewielkie, drewniane drzwi na prawo od schowka. I podejdź do studni. Tędy też możesz wejść do kanałów [inna sekcja] - i znaleźć zostawiony przez kolegów z SEALS plecak: a w nim wyposażenie, z dekoderami PIN, gazem obezwładniającym, kevlarową kuszą, naciągarką i kupą innego sprzętu. Trzeba było słuchać Szefa!!! No i dobrze... gra jest diablo rozległa. Poznajesz kompleks tower w sposób, jaki nie jest dostępny zwykłemu turyście, doskonale sie przy tym bawiąc.

Wszystko to bardzo pięknie, ale gra oprócz wymienionych - w końcu drobnych - mankamentów ma i kilka poważniejszych. Przede wszystkim dość skomplikowany interfejs. Sterowanie z myszy jest dość niewdzięczne, i przynajmniej w trzech miejscach niewiele brakło, a byłbym zwątpił w swoją umiejętność logicznego myślenia. Jak z lewej mam kratę, a w łapie buzujący żywym ogniem palnik, to myśl, by użyć go do przecięcia kraty nasuwa się sama, prawda? I tak też jest - ale mało owocna okazuje się próba przekonania interfejsu, że się powinien zachować zgodnie z logiką. Nie chcę uprzedzać wypadków, ale próbę sforsowania tej kraty okupicie niejednym zawiesistym przekleństwem. I - jak powiedziałem, drogo za to zapłacicie. Zagadki, jakie stawia przed nami gra są logiczne - ale to się okazuje dopiero, po ich rozwiązaniu. Możesz jednak skorzystać z łączności z Centralą - chłopcy z ORPHII cały czas śledzą akcję i pomagają jak mogą,podsyłajac ci rozmaite informacje, z których pare bardzo ci się przyda.

I jeszcze jedno. Polscy dystrybutorzy gry zapewniają nas, że będzie w pełni lokalizowana, a amerykańskiemu generałowi głosu użyczył nasz Ulubiony Aktor [zgadnijta kto?]. Niezbyt się chyba wysilił, bo cały tekst mieści się



pewnie na połowie kartki maszynopisu - ale jest. Nie bardzo rozumiem, czemu ostatnio coraz trudniej znaleźć w Polsce grę, w której jakaś postać nie przemawia głosem pewnego maniakalnego, ślubującego czystość, Turkobójcy z koszmarnie długim mieczem. Ja rozumiem... dykcja... fachowość... ale zaczynam się obawiać telefonu do zegarynki, bo tam też chyba usłyszę TEN czarowny głos... □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Daydream Software

Dystrybutor:
CODA tel. (022) 826 33 11

Internet:
http://www.daydream.se

Wymagania:
P200, 32 Mb RAM, Win 95/98, CD-ROM x4

Akcelerator:
Nie trzeba

Plusy:
- starannie i z dbałością o szczegóły zrobiona grafika
- niezły klimat, możliwość poznania kopleksu Tower niedostępna zwykłym turystom

Minusy:
- niezbyt prawdopodobne zawiązanie akcji
- nieprzyjazny interfejs

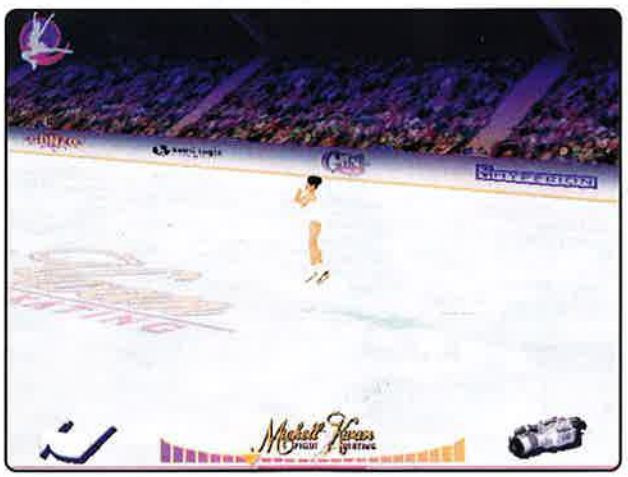
Michelle Kwan

Wiecie, ile wspólnego mają ze sobą hokej i jazda figurowa? Mniej więcej tyle samo, co piłka nożna i rugby. Zarówno w nogę, jak i w rugby gra się na boisku pokrytym zieloną murawą, a do gry potrzebna jest piłka. W przypadku hokeja i jazdy figurowej zabawa odbywa się na lodowisku i obowiązkowe jest posiadanie łyżew. I to wszystko.

Eld (np: Opeth "orchid") & Kinga Mróz

Jak każdy dobrze wie, jestem wręcz fanatycznym wielbicielem NHL. Teoretycznie zatem powinienem się zainteresować dyscypliną, której zawody odbywają się na lodzie. Niemniej jednak na pojawienie się Michelle Kwan Figure Skating zareagowałem tak samo, jak reszta zespołu redakcyjnego, czyli złośliwymi docinkami i niewybrednymi żartami. W końcu łyżwiarstwo figurowe to nie jest sport dla prawdziwych facetów. Było więc zatem jasne, że ten ktoś na kogo wypadnie pisanie recenzji okaże się pechowcem i kandydatem do nabijania się z niego przez najbliższe tygodnie. Kiedy tak Naczelny krążył pomiędzy nami upatrując potencjalnej ofiary, coś mi zaświtało w głowie. Znałem osobę, która uwielbia łyżwiarstwo figurowe i godzinami potrafi siedzieć przed telewizorem, oglądając popisy takich łyżwiarek, jak Butyrska, Słucka, Rechnio czy Kwan. Nie zastanawiając się dłużej, zgłosiłem się na ochotnika i najbliższy weekend spędziłem, obserwując jak sobie w Michelle Kwan Figure Skating radzi Kinga, sam pilnie notując jej wrażenia.

U dołu:
Potrójny axel czy udany?



Michelle Kwan

Data urodzenia:
7 czerwca 1980

Olimpiada:
Srebro: 1998

Mistrzostwa Świata:
złoto 1996, 1998, 2000
srebro 1997, 1999

Mistrzostwa USA:
złoto: 1996, 1998, 1999, 2000
srebro: 1997

Zanim ujrzałem Michelle Kwan Figure Skating, byłem niezmiernie ciekawy, jak może zostać zrealizowana taka gra. Nie ma co ukrywać, że łyżwiarstwo figurowe to raczej dyscyplina do oglądania (nawet mnie wciąga, gdy sędziowie wystawiają oceny ;)) niż grania. Bo jak wykonać np. podwójnego loopa, salchowa czy potrójnego axla? Za pomocą kombinacji dziesięciu klawiszy? To chyba byłoby za trudne dla młodych kobietek. Wszak to chyba do nich jest adresowana ta gra. Moje obawy okazały się bezpodstawne, gdyż autorzy zdecydowali się na iście salomonowe rozwiązanie, koncentrując się przede wszystkim na przygotowaniu programu, a nie jego wykonaniu. Tym sposobem i owca pozostała cała, czyli płeć piękna może być usatysfakcjonowana, iż spełnia swoje marzenia zostania gwiazdą łyżwiarstwa. I wilk jest syty, co znaczy, że gra nie wymaga od nich zdolności ponadludzkich. Zanim jednak każda z Pań rozpocznie układanie programu, który zapewni tytuł mistrza świata, z pewnością odwiedzi opcję Create Skater. Korzystając z tej opcji, można stworzyć samą siebie. Co prawda, leniwe lub niecierpliwe kobietki równie dobrze mogą startować jako Michelle Kwan, ale znając płeć przeciwną... wybiorą możliwość stworzenia samej siebie. A już na sto procent nie przepuszczą okazji do wstawienia swojego zdjęcia (Import A Face). Oprócz tego można wybrać sylwetkę (od baaardzo tęgiej po ciało dwunastolatki), kolor skóry i włosów, kolor łyżew i stroju, a także jego wygląd (80 kombinacji!).

Po prawej:
Piękno i gracja, czyli Michelle Kwan na lodowej tafli.

Mnie jednak bardziej od tej "babskiej" opcji (Kinga godzinami siedziała i wstawiała swoje zdjęcia) zainteresowało przygotowanie samego programu. Przyznam, że byłem mile zaskoczony jego rozbudowaniem. Spodziewałem się zaledwie możliwości wyboru ilości skoków, a tymczasem tworzymy całutki program. Zaczynamy od wyboru podkładu muzycznego. Jest w czym wybierać, bo można zdecydować się na któryś z dwunastu utworów (od Chopina po dance)

Figure Skating

lub też pojechać pod własną muzykę (wystarczy mieć coś na twardzielu w formacie midi). Dalej układamy choreografię. Od pozy rozpoczynającej (Opening Poses), poprzez najazdy przed skokami i spiralami (Connecting Moves), skoki typu axle, loopy, salchowy (Egde Jumps), Toe Jumps (czyli te skoki podczas których ląduje się w przeciwieństwie do Edge Jumps na tej samej nodze), Split Jumps (wyskok i rozłożenie nóg w powietrzu), Spins (kręcioły na lodzie), spirale (Spirals), kombinacje kilku skoków (Combinations) aż po pozę końcową (Final Poses). Brzmi to może strasznie dla nie obeznanych w temacie (dla mnie też ;)), ale w rzeczywistości ktoś, kto oglądał kilka razy łyżwiarstwo w telewizji szybko się zorientuje o co chodzi. Kiedy masz już gotowy i dopięty na ostatni guzik program nie pozostaje nic innego, jak tylko wypróbować go podczas zawodów i sięgnąć po miano najlepszej łyżwiarki na planecie.

Zgodnie z przysłowiem "nie od razu Kraków zbudowano" rozpoczynamy od zawodów rangi regionalnej, a mistrzostwa świata czekają na Ciebie dopiero po przebrnięciu trzech szczebli eliminacji. W każdej z takich eliminacji należy zająć miejsce w pierwszej trójce, aby przejść dalej. W przypadku zajęcia gorszego miejsca czeka Cię powrót do rozgrywek regionalnych. Jak już gdzieś wcześniej wspomniałem, nasz udział w samych zawodach został ograniczony do minimum. Polega ona na obserwowaniu, jak wykonywany jest przez nas stworzony program i naciśnięciu podczas skoku przycisku myszy. Jeżeli źle przyciśniemy, to lądujemy na tyłku. To cała filozofia Michelle Kwan Figure Skating. Później pozostaje tylko poczekać na oceny sędziów i po zabawie. Jak dla mnie to trochę za mało. Brakuje mi chociażby tej całej otoczki. Chciałbym zobaczyć, jak jeżdżą inne zawodniczki oraz ujrzeć, jak moja podopieczna wjeżdża i zjeżdża z lodu. Jak by nie patrzeć, całą grę można ukończyć w jakieś pół godzinki. Oczywiście później można wymyślić znowu nowy program z powiedzmy dziesięcioma skokami więcej, ale jaki to ma sens? Chyba żaden. Zastanawiające jest również dlaczego jest tylko jeden przejazd? Czemu nie ma programu dowolnego i obowiązkowego?

Równie zadziwiający jest fakt wydania Michelle Kwan Figure Skating przez Electronic Arts, a nie przez ich oddział sportowy, czyli osławiony EA Sports. Może dlatego, że gra ta odstaje poziomem realizacji od pozostałych gier sportowych sygnowanych przez Electronic Arts, a może dlatego, że jest kierowana do nastolatek? Nie jestem tego pewien, ale graficznie Michelle Kwan Figure Skating z pewnością nie zachwyca. Przynajmniej nie prezentuje tej klasy grafiki, co sygnowane przez EA Sports NHL czy FIFA. Menusy, a i owszem całkiem ładne i nie mam do nich pretensji, ale oglądanie programu budzi już pewne obiekcje. Po pierwsze, wygląd zawodniczki i lodowiska. To nie jest to do czego przyzwyczaiły mnie gry z serii NHL. Tafla nie jest tak idealna, sypiący się spod łyżew lód wygląda nienaturalnie, a łyżwiarka jest z lekka kanciasta. Po drugie animacja. Nasza gwiazda porusza się niejako skokami, co w sumie powoduje, że jej przejazd jest nad wyraz nieprawdziwy. Zamiast płynnie najechać i skoczyć to panienka jedzie, na chwilę przystaje i dopiero skacze. Po jakimś czasie nie można na to patrzeć. Lepiej za to postarali się muzycy. Chociaż ciężko mówić o ich kunszcie, bo przecież podkłady muzyczne odgrywane w czasie programów nie są ich autorstwa. Nie umniejsza to w niczym faktu, że muzyka pogrywająca podczas tworzenia programu jest bardzo sympatyczna, a odgłosy łyżew sunących po lodzie oraz publiki przekonywujące. Przy każdej nadarzającej się okazji swoje komentarze wygłasza także główna bohaterka tej gry Michelle Kwan. To niestety po iluś tam razach zaczyna wyprowadzać z równowagi. Zresztą buziuchna Michelle Kwan jest eksploatowana na każdym kroku i aż strach wychodzić z gry. Może się bowiem okazać, że na tapecie mamy... Michelle Kwan.

Po lewej: **Nerwowe wyczekiwanie na oceny sędziów.**

Jeżeli jesteś przedstawicielką płci pięknej i z zapartym tchem obserwujesz wyczyny najlepszych łyżwiarek świata, marząc, aby jeździć tak jak one, to lepiej nie mogłaś trafić. Michelle Kwan Figure Skating to gra w sam raz dla Ciebie.

Co ja biedny robaczek mam napisać w podsumowaniu i, co najważniejsze, na jaką ocenę końcową się zdecydować. W sumie jest to jedyna tego rodzaju gra na rynku komputerowym i jak by nie patrzeć na naszej planecie są miliony dziewczynek marzących o tym, aby jeździć na łyżwach, tak jak Katarina Wit czy Tanya Harding. Dla tych dziewczynek jest to gra na powiedzmy siedem punktów. Niestety, patrząc na Michelle Kwan chłodnym okiem recenzenta, nie sposób nie zauważyć, że jest to gra zbyt infantylna i prosta, a do tego z niezbyt dopracowaną grafiką. Dla mnie jest to gra na pięć oczek. Każdy z Was może teraz dodać obie oceny i podzielić je przez dwa, a otrzymacie ocenę, która widnieje w stopce. □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS tel. (022) 642766
Internet: http://www.konami-games.com
Wymagania: P 200, WIN 95/98, 32 RAM, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: mile widziany

Plusy:
- spełnia marzenia małych i dużych dziewczynek
- chyba jedyna tego typu gra na rynku
- dobra oprawa muzyczna

Minusy:
- trochę archaiczna grafika
- szybko się nudzi
- więcej zabawy przy opcji Create Skater niż przy samej jeździe
- raczej tylko dla kobietek ;)

Demo na CD 6/00

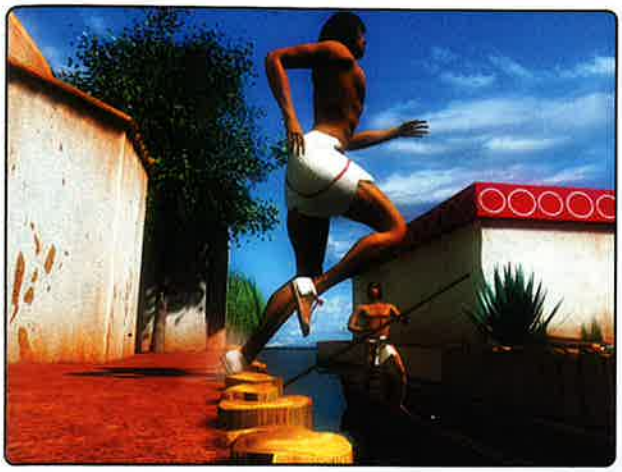
Aztec

Zawsze byłem zwolennikiem tezy, że można - i tam gdzie się da, to trzeba - łączyć naukę z zabawą. Rozwój komputerów stworzył ogromne możliwości rozwijanie tej tezy. Nie jest to zresztą teza osobliwie oryginalna, a programiści firmy Cryo realizują ją z powodzeniem od kilku lat, przedstawiając całą serię gier, które można by chyba bez cienia przesady nazwać grami edukacyjno-przygodowymi.

El General Magnifico

Zaczęło się od gry "Wersal", potem był program "China" i "Egypt", teraz zaś otrzymujemy grę AZTEC. Wszystkie łączy pewne podobieństwo fabuły, co nie jest zresztą niczym dziwnym, bo wszystkie stworzono z tym samym zamysłem - o którym wspomniałem na początku. W każdej z nich gracz wciela się w rolę młodego człowieka, który ma do rozwikłania pewną tajemnicę. We Francji i w Chinach były to dworskie spiski ambitnych arystokratów, w Egipcie trzeba było wykryć sprawców tajemniczych kradzieży w grobowcach Doliny Królów, a grając w AZTEC zostaniesz wplątany w tajemnicze zabójstwo. Trzeba Ci więc będzie odkryć mordercę (ten zresztą ujawnia się dość szybko) i znaleźć dowody swej niewinności. Podczas gry będziesz odwiedzał pałace, świątynie, i mieszkania zwykłych ludzi. Poznasz targowiska, weźmiesz udział w wycieczce po kanałach (kto dziś wie, że stolica ówczesnego Imperium Azteków była miastem na jeziorze, poprzecinanym licznymi kanałami, i mogła być porównywana do Wenecji - i że te jezioro, oraz kanały, zostały doszczętnie zasypane przez Corteza i sprzymierzeńców, podczas jego drugiej wyprawy na Meksyk?). Będziesz też musiał wykazać się iście lisią przebiegłością, by ujść prześladowcom. Musisz się też wykazać sprytem i spostrzegawczością, oraz umiejętnościami handlowymi i zdolnościami rachunkowymi - a wszystko to w systemie liczbowym, wymyślonym przez Azteka cierpiącego chyba na atak kamieni żółciowych, któremu daleko do przejrzystości naszego dziesiętnego!

We wspomnianych przeze mnie produktach firmy Cryo nie jest najważniejsza sama przygoda (choć godzi się rzec, że warstwa fabularna skonstruowana jest bez zarzutu).



Każda z tych gier jest doskonałą okazją do poznania konkretnego kraju i epoki. Poznajesz go zaś dogłębnie, ponieważ pracę zespołu programistów wspierają zazwyczaj najlepsi fachowcy historycy, którzy dbają o merytoryczną zawartość podawanych w nim wiadomości.

O danym kraju możesz zaczerpnąć informacji przed rozpoczęciem gry, zajrzawszy do załączonej do gry Encyklopedii, ale możesz o wielu rzeczach dowiadywać się w trakcie zabawy, klikając na każdym miejscu, przedmiocie i postaci, gdzie kursor zmieni się w znak zapytania. Otrzymasz natychmiast pełną i wyczerpującą odpowiedź. Przyznam, że takie rozwiązanie jest swoistą nowością. Cały obszar gry możesz też zwiedzić jako turysta po prostu, korzystając z Opcji Visit site, która umożliwi ci zwiedzenie lokacji bez akcji fabularnej. Wygląd stolicy państwa Azteków odtworzono bardzo starannie; możesz zaglądać do magnackich pałaców, świątyń, pospacerować po parku i odwiedzić chatkę biedaka. Możesz - i będziesz musiał, by pchnąć grę do przodu - poznać miejscowy kalendarz, system liczenia, popularne wśród Azteków gry i zabawy. Jednym słowem na okres gry wcielisz się w mieszkańca Imperium, które najazd żądnych złota Hiszpanów, pod wodzą Hernana Corteza starł z powierzchni ziemi.

Nie uważam co prawda - jak większość - że niszcząc Imperium Azteków, Cortez wyrządził ludzkości niepowetowaną stratę. Obraz podboju terenów dzisiejszego Meksyku przez Hiszpanów różnił się zresztą znacznie od kolonizacji Afryki w XIX-tym wieku. Hiszpanów była garstka (w sumie w pierwszej wyprawie Corteza wzięło udział około dwu i pół setki ludzi), uzbrojonych co prawda w broń palną, ale ta miała zasięg, i celność znacznie mniejsze, niż indiańskie łuki i proce), przeciwko sobie mieli zaś scentralizowane Imperium, zarządzane sprawną i bezwzględną ręką. Dlaczego więc Aztekowie przegrali. Ano... jako wyznawcy religii, której bóstwa domagały się krwawych i bardzo spektakularnych ofiar [w niektórych co większych świętach religijnych pod nóż szło po kilkadziesiąt tysięcy (!) ludzi], byli tak znienawidzeni, że wojownicy państewek, przez które ciągnęli na Azteków Hiszpanie, z radością przyłączali się do przybyszów i stawali się ich zaciekłymi sojusznikami. Ci, co twierdzą, że Hiszpanie też doprowadzili do spadku ludności Ameryki Środkowej, niechże mi odpowiedzą na pytanie, jak woleli by umrzeć - we własnym łóżku, np. od choroby, czy na kamiennym ołtarzu, gdzie kapłan w masce (pięknie i artystycznie co prawda zdobionej), rozcina szarpiącym się w pętach więźniom klatkę piersiową nożem z obsydianu i wyrywa im - jeszcze żyjącym! - serca. Paskudny obrazek? No... nasza przeszłość nie cała była z bratków i bławatków i może dobrze się stało, że niektóre imperia upadły... Sztukę Azteków (pięknie rzeźbione, ofiarne noże, na przykład) wolę podziwiać w muzeum - czy choćby na ekranie kompa - niż w opisanej przeze mnie wyżej sytuacji.

Pozwólcie, że podzielę się z wami jeszcze jedną uwagą. Seria gier Cryo, którą polskim graczom udostępnia firma CD PROJEKT, pozwala nam dostrzec, jak różnorodne kultury wytworzyła ludzkość w przeszłości, i (to już moja refleksja) jak jednolita staje się nasza kultura obecnie. Czy trafię do Meksyku, czy do Japonii, wszędzie - poza oczywiście starymi dzielnicami - zobaczę bardzo podobne do siebie, nowoczesne budowle, wszędzie mnie poczęstują hamburgerami o tym samym smaku, jednakowo odziani w dżiny Levisy (lub ich tajwańskie podróbki). Tambylcy wszędzie napoją mnie Colą lub Fantą, wszędzie zobaczę w telewizji te same programy rozrywające i sitcomy, albo rzewne brazylijskie telenowele. A gdy tego będę miał dość, to wszędzie mniej więcej taką samą taksówką pojadę na dworzec lotniczy (podobny jeden do drugiego, jak jajko do jajka), skąd taki sam Jumbo Jet zabierze mnie... dokąd? Do innego, bardzo podobnego miejsca. A przecież wszędzie kiedyś było inaczej - co bardzo ładnie udowadniają mi programy firmy Cryo.

We wspomnianych przeze mnie produktach firmy Cryo nie jest najważniejsza sama przygoda (choć godzi się rzec, że warstwa fabularna skonstruowana jest bez zarzutu). Każda z tych gier jest doskonałą okazją do poznania konkretnego kraju i epoki. Poznajesz go zaś dogłębnie, ponieważ pracę zespołu programistów wspierają zazwyczaj najlepsi fachowcy historycy, którzy dbają o merytoryczną zawartość podawanych w nim wiadomości.

I to jest zasługa ludzi z Cryo - co prawda seria gier, o których mówię, powstała w porozumieniu i przy aktywnym współudziale niektórych instytucji społeczno-kulturalnych we Francji. Gdybyż nasze Ministerstwo Edukacji (?) Narodowej zamiast zamykać szkoły (co to za ministerstwo edukacji, które zamiast otwierać, zamyka szkoły?), zajęło się współfinansowaniem powstawania takich gier... Z niecierpliwością będę czekał na spolszczoną wersję gry AZTEC - wkrótce będzie! - by polecić ją wszystkim uczniom (i nauczycielom), którzy akurat mają "na tapecie" historię podboju Ameryki Środkowej... □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Cryo

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.cdprojekt.com.pl

Wymagania: P166, Win 95/98, 32 MB Ram, 60 MB na HDD, CDx8, DirectX

Akcelerator: nie

Plusy:
- niezły scenariusz, zmuszający widza do myślenia
- muzyka
- ogromne wartości poznawcze

Minusy:
- może nieco sztywna grafika
- brak pełnej swobody ruchów
- pewna schematyczność serii tych gier

Demo na CD 11/99

StarLancer

CD-ACTION POLECAMY

Nigdy dotąd nie spoglądaliśmy w przyszłość z taką ufnością. Ludzkości udało się sięgnąć po gwiazdy, o czym marzyli jej przedstawiciele od momentu, gdy spojrzeli w nocne niebo. Mars został sterraformowany, kolonie ziemskie mnożyły się w całym Układzie Słonecznym, a osiągnięcie zaawansowanego poziomu nanotechniki i budowa zautomatyzowanych kosmicznych fabryk, przy jednoczesnym postępującym wydobyciu surowców z asteroidów, pozwalały myśleć o wyjściu poza nasz system.

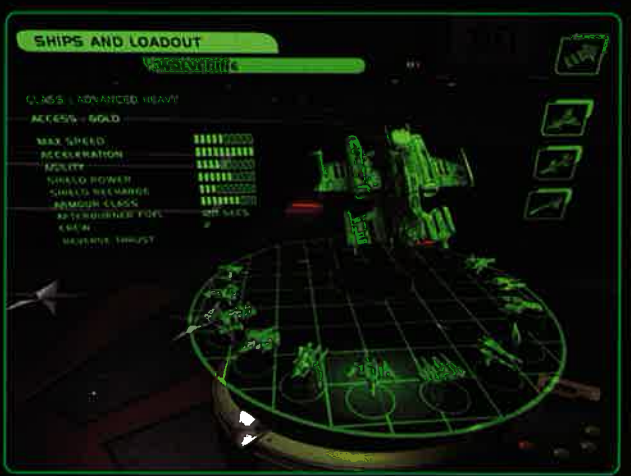
Gem.ini

Wszystko zmieniło się 48 godzin temu - nowo utworzona Koalicja Wschodu niespodziewanie zaatakowała nasze wojska i co gorsza - korzystając z postępującego procesu rozbrojeń Sojuszu i efektu zaskoczenia - odniosła zwycięstwa we wszystkich sektorach. Flota włoska i francuska zostały całkowicie zniszczone. Baza Najwyższego Dowództwa Sojuszu Zachodu - zrównana z powierzchnią Ganimedesa. Toczą się zacięte walki o Marsa i Ziemię. W chwili o tak wielkiej wadze, niewątpliwie przełomowej dla dalszego istnienia i rozwoju Sojuszu zwracamy się do Was, obywatele Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Niemiec, Włoch, Hiszpanii, Francji i Japonii o wstępowanie do formowanych właśnie oddziałów ochotniczych Sojuszu Zachodu - Ziemia Was potrzebuje...

Twórcy gier dotychczas z niechęcią i trwogą, jak się zdaje, myśleli o podgatunku symulatorów lotniczych, zwanych roboczo Space-simami. Po dziś dzień, a podkreślam - sięgam pamięcią w wieki ciemne, do roku 1992 - było ich zaledwie kilka: Epic i seria Wing Commander, X-Wing i TIE Fighter (oraz XvT), Freespace, wreszcie X-Wing Alliance i naturalnie rewelacyjny Freespace 2. Pomiędzy nimi przemknął również X-Com Interceptor (gdzie latanie jako żywo przypominało commodorkowe wektorowe produkcje starwarsopodobne) i I-War, który szedł w zupełnie odmiennym kierunku - realizmu. Ale nawet jeśli i je liczyć - nie zmienia to zasadniczo uczucia niedosytu. A jest to sytuacja, o jakiej gracz, wielbiący pojedynki pośród gwiazd (by nie rzec - gwiezdne wojny), spokojnie mówić nie może.

Zastanawianie się jednak nad przyczynami tego niepomyślnego stanu rzeczy nie ma zbytnio sensu. Dzieje się tak, jak dzieje, gdyż o ile np. Real Time Strategy może zrobić dowolny zespół przeciętnie utalentowanych programistów, o tyle stworzenie dobrego, akceptowanego przez graczy Space-sima wymaga zdecydowanie większych nakładów i umiejętności. Tu bowiem wszystko musi być na najwyższym poziomie: engine graficzny ma umożliwiać wyświetlanie atrakcyjnego wizualnie świata, zachowując zarazem niezbędną w symulatorze pełną płynność, fabuła atrakcyjna na tyle, by gracz zaczął utożsamiać się z odgrywaną postacią... A odpowiednio wyważona (ale elastyczna i otwarta na działalność fanów) całość oferować, oprócz interesującego single player, podstawę wszelkich onlinowych zgrupowań graczy - rzetelny multiplayer.

Faktem jednak jest, że jeśli powyższe czynniki zostaną spełnione, co warto podkreślić, wymaga wielu setek tysięcy dolarów i tysięcy godzin roboczych, gra niewątpliwie dostąpi zaszczytu nazywania jej produktem przełomowym, kultowym i najprościej mówiąc - nieśmiertelnym. Tak stało się na ten przykład z Freespace Volition - grą, która, startując od zera, zdołała wyrobić sobie pozycję nie ustępującą w niczym grom LucasArts. No dobrze, warto jednak zadać sobie pytanie, jak te swobodne, jak dotąd dywagacje, mają się do tematu niniejszej rozprawki, którego nazwa widnieje ponad tekstem: wydanego przez



Microsoft, a stworzonego przez Digital Anvil StarLancer. Ano tak, że ów StarLancer ma wszelkie predyspozycje do bycia taką gwiazdą. Więcej - on już, mimo tego, że oficjalnie jeszcze się nie ukazał -

Dwa zdania o FreeLancer...

FreeLancer, mimo zbieżnej nazwy, tego samego twórcy i umieszczenia go w tym samym świecie, co omawiany StarLancer - to zupełnie odrębny projekt. FreeLancer (czyli po naszemu coś jak "najmita" albo "wolny strzelec") rozgrywa się wiele lat przed StarLancerowym 'teraz' i opowiada o czterech ugrupowaniach, walczących o przetrwanie w warunkach - mówiąc językiem Terry'ego Pratchetta - zaostrzonej konkurencji ekonomiczno-politycznej. Co jednak najważniejsze: złudzenie wiarygodności świata gry - od lotów w przestrzeni, po rozmowy z trójwymiarowymi bohaterami niezależnymi - ma być doskonałe.

Znając StarLancer, trudno w to wątpić.

zdobył sobie ogromną rzeszę zadeklarowanych fanów, a zrzeszenia mu poświęcone mnożą się niby punkty na moim killboardzie!

I trudno się dziwić. Jest to bowiem produkt naprawdę najwyższej klasy, bez wątpienia jeden z najmocniejszych kandydatów na Space-sima roku 2000. Symbolem tego są już w pewnym sensie nazwiska ludzi występujących na liście płac StarLancer: przede wszystkim Erina i Chrisa Robertsów, powszechnie uznawanych za twórców tego gatunku (wiele godzin spędzonych nad Wing Commander i Privateer, miast nad nauką i pierwszy rozwalony joy to właśnie ich wina...). Ta dwójeczka bowiem dla gry, jaką sygnują, to prawdziwa gwarancja jakości - widząc ich jako twórców, nie ma potrzeby zastanawiania się nad tym czy gra jest dobra, tylko jak znaleźć wystarczająco dużo czasu, by móc się w niej całkowicie zanurzyć. A trzeba Wam wiedzieć - warto zapewnić sobie spokój i parę dni urlopu, żabierając się za nią: oderwać się bowiem od historii roku 2160, jakiej świadkiem i bohaterem jesteśmy - nie sposób.

Fatalną sytuację, jaką znajdujemy na starcie, nakreśliłem już z grubsza na wstępie. Precyzując - jesteś, graczu jednym z tych tak cennych dla Sojuszu ochotników, który wraz z podobnymi sobie entuzjastami ma za zadanie odeprzeć zmasowany atak wojsk Koalicji. Masz jednak pecha o tyle, że 45th Volunteer Squadron, którą współtworzysz, w rzeczywistości jest grupą mającą jedynie zdobyć trochę czasu potrzebnego na reorganizację pozostałości flot Western Alliance. Właśnie dlatego latasz przestarzałym sprzętem i wykonujesz misje o dużym stopniu ryzyka (nikła wartość bojowa 45-tej sprawia, że płakać nikt nie będzie, jak ekskadra nie wróci). Tak trudne początki jednak nie są w stanie w niczym zmienić losu, jaki został Ci przeznaczony przez (s)twórców: ku zdziwieniu przełożonych, bardzo szybko zaczniesz piąć się po szczebelkach wojskowej drabinki, dosłużysz się lepszego sprzętu, wreszcie - zaczniesz odgrywać istotną rolę w planach obu stron konfliktu.

Ten zaś, co wypada podkreślić, bo stanowi miłą odmianę po silnie reprezentowanej ostatnio prawidłowości: "Ludzie kontra Obcy" - to konflikt wyłącznie i rzekłbym głęboko ludzki. (Ostało się jednak zwyczajowe pogrupowanie na tych dobrych - Western Alliance i złych - Eastern Coalition). Powodem wojny pomiędzy nimi były rosnące dysproporcje ekonomiczne pomiędzy obecnymi przeciwnikami. Niestety, nie różnią się one ani jotę od wyrytego w świadomości ludzi standardu - naturalnie to Związek Radziecki, Chiny i bliżej nie sprecyzowane państwa Środkowej Europy (wygląda na to, że nam, Polakom, znów przypada w udziale bycie tymi do bicia, gdyż w grze niestety walczyć możemy jedynie po stronie kapitalistów...) były tymi oblizującymi się łakomie na widok potęgi Western Alliance. I że to oni, nie znajdując innego sposobu na wypracowanie sobie lepszego jutra, zdecydowali się na zdradziecki atak.

Nie da się ukryć, że fabuła jest tylko pretekstem, by przestrzeń zaczęły przemierzać ogromne Floty, by zaroiło się od myśliwców z gwiazdami czerwonymi po jednej i białymi po drugiej stronie, i - jak wynika z wiadomości, jakie oglądasz na pokładzie Reliant, a poż-

niej Yamato - powierzchnie planet zmieniły w pola walk. Dla nas oznaczać to będzie tyle, że mamy do przejścia kampanię składającą się z 24 zadań (w trybie single). Warto jednak wspomnieć, że dzięki paru trickom wykorzystanym przez twórców (m.in. wspomnianym wiadomościom nadawanym przez Informacyjny Kanał Wojenny Sojuszu) wrażenie udziału w Wielkiej Wojnie jest przemożne. Naprawdę czuje się, że jesteśmy tylko malutkim kółeczkiem zębatym w ogromnej machinie, które może, lecz wcale nie musi, odegrać istotną w niej rolę...

I rzeczywiście - startujemy jako 2nd Lieutenant (hm, podporucznik?). Kolejno wypełniając zadania (rozmaite - od prostych patroli, po skomplikowane operacje, wymagające np. "zmiękczenia" celu pod atak bombowców, misje ratunkowe, a nawet ataki z zaskoczenia z wykorzystaniem prototypowych Shroudów czy radzieckich bombowców typu Kamow), zdobywamy kolejne stopnie wojskowe, coraz to nowe odznaczenia i coraz to nowe stopnie dostępu do uzbrojenia Sojuszu. Ten ostatni wiąże się ściśle ze stopniem i oznacza zakres, w którym możemy korzystać z kolejnych coraz lepszych typów myśliwców i rodzajów uzbrojenia (tego ostatniego ponad 20 różnych odmian - od standardowych rakiet nie kierowanych, wystrzeliwanych w salwach, po pociski typu fire-and-forget).

Wróćmy jednak do statków: wojnę toczymy za pośrednictwem sporego zestawu, bo ostatecznie aż 12 typów zróżnicowanych myśliwców, szturmowców i bombowców. Warto wspomnieć, że, jak na demokratyczny Sojusz przystało, siły powietrzne nie składają się li tylko z tworów amerykańskiej myśli technicznej. Latać będziemy również pod znakami Wschodzącego Słońca Japonii i czarnego krzyża Luftwaffe, że o "troicoleur", wymalowanym na Mirage, nie wspomnę... Naturalnie nie tylko w symbolach na statecznikach, czy kształcie kadłubów i liczbie pylonów na dodatkowe uzbrojenie upatrywać należy różnic pomiędzy poszczególnymi modelami. Istotne są przede wszystkim różnice w zachowaniu się w trakcie walki - te zaś wyczuwalne są natychmiast: od prędkości maksymalnej, zwrotności, przez moc tarcz (i prędkość ich regenerowania) i pancerza, po liczbę i rodzaj działa - każdy z nich to zupełnie nowe doświadczenie. Dodatkowo, niektóre z nich wyposażone są w broń specjalną - np. systemy kierowania ogniem, czy możliwość odwrócenia ciągu silników, bądź wreszcie wykorzystania pól maskujących.

Sama walka, czyli to, co najważniejsze w Space-simach (jakby nie spojrzeć, wszystko inne, w tym np. znakomicie przygotowane animacje 3D z życia na lotniskowcu - początkowo ANS Reliant, później dumie floty - ANS Yamato, to jedynie uzupełnienie tour of duty) nawiązuje do najlepszych wzorców: do X-Wing Alliance i bardziej nawet bezpośrednio - Freespace 2. Podobnie, jak w tamtych - mimo całej futurystycznej otoczki - wzorowanie się twórców na walkach lotniczych Wojen Światowych jest niewątpliwe. Jest jednak poważna różnica pomiędzy Freespace a StarLancer - tu bowiem w trakcie misji jesteśmy zmuszeni do oglądania ważnych dla jej przebiegu scenek: wejścia kolejnego klucza wrażych statków, eksplozji zagrażającego nam dotąd wielkiego działa i tak dalej, i tak dalej... I nie przeczę - nie są one złe: więcej: niejednokrotnie bardzo ułatwiają wykonanie misji, ukazując np. najgroźniejszego przeciwnika, jednak...

No właśnie - "jednak". Problem w tym, że każda z takich odgórnie kierowanych misji (bo złożonych z paru odrębnych części) niszczy w pewnej mierze efekt wiarygodności rozgrywanych walk i, co gorsza, sprawia, że stają się wyczuwalnie liniowe. Przechodząc misję po raz trzeci, wiemy doskonale, że za moment wyjdzie drugi krążownik Koalicji, ale bez paniki - kiedy tylko uporamy się z myśliwcami, pojawi się Yamato i w przeciągu kilkunastu sekund zniszczy obydwa. Co więcej, każda z tych części ma swój udział w ogólnej ocenie wykonania zadania: jeśli uda Ci się, przykładowo, zniszczyć główny cel, lecz jeden z pomniejszych capshipów uciekł w nadprzestrzeń - zadanie zostanie zaliczone, jednak jego ocena daleka będzie od euforycznej. Może się zdarzyć również, że w którejś z późniejszych misji pojawi się on w najmniej stosownym momencie! Zatem warto zmusić się i podejść do wspomnianej misji raz jeszcze - tak, by obejrzeć scenkę, w której obaj piloci przebijają sobie piątkę. To bowiem oznacza, że lepiej już nie można było.

Podobnym mankamentem, wpływającym nieco na odczucia, wydaje się łatwość niszczenia statków klasy capital. Przyzwyczajony przez Freespace 2, gdzie bez Cyclopów nie warto było nawet się do nich zbliżać, w StarLancer przeżyłem mały szok, kiedy to w trakcie treningu (łącznie 3 misje), korzystając ze standardowej kolejności: generator tarcz, silniki, wieżyczki strzelnicze, pancerz - udało mi się bez problemu rozwalić capshipa wielokrotnie większego od mojego Predatora! Trzeba jednak przyznać, że efekt jego wybuchu - pierwszy o takiej skali! - wynagrodził mi ten poprzedni dyskomfort. Faktem bowiem bezsprzecznym jest, że tak

rewelacyjnie zrobionych postępujących po kadłubie eksplozji: sypiących się strzępów poszycia (systemy cząsteczkowe), odpadających elementów i wreszcie naprawdę wiarygodnie prezentującego się wraku, jak dotąd nawet we Freespace 2 nie było!

Zasługi za ten stan przypisywać należy doskonałemu engine, na którym oparto StarLancer i powstającego właśnie FreeLancer (info w ramce). To dzięki niemu w przestrzeni tłoczyć się może wiele, naprawdę wiele, świetnie teksturowanych, oświetlających i oświetlanych, poruszających się w wiarygodny sposób obiektów (ponad 80 typów). Co równie ważne: przy całym tym rozmachu zachowana jest nienaganna płynność. Fakt, że walka toczy się właśnie w polu asteroidów, w samym centrum floty Koalicji, gdy jeden z capshipów rozlamuje się aktualnie współtrafiony paroma salwami ciężkich torped, nie wpływa niemal wcale na płynność ruchu twego własnego myśliwca! Jeśli jednak problemy wystąpią - zawsze można odwołać się do menu opcji i wyłączyć kilka bajerów.

Dbałość o szczegóły i niewątpliwy perfekcjonizm - jedna z charakterystycznych cech StarLancer - przejawia się również w fakcie wyposażenia każdego z pilotów (łącznie 168 różnych ludzi) w jego własną charakterystykę: osobowość, inteligencję, umiejętności walki. Co więcej - ich kwestie mówione wygłoszone zostały przez rzeczywistych aktorów, co sprawia korzystne wrażenie nie tylko w przestrzeni, ale również w filmach. Inna rzecz, że akurat mowa w StarLancer nosi ślady niedopracowania. Widoczne jest to zwłaszcza wtedy, gdy prowadząca odprawy Squadron Leader Maria Enriquez zmienia ton głosu, przeskakując z jednej nagranej frazy w inną. Jeśli jednak mówić o animacji ruchu postaci i mimiki ich twarzy - ponownie należą się StarLancer słowa najwyższego uznania: to naprawdę coś wyjątkowego: trójwymiarowe postacie zachowują się niemal idealnie naturalnie.

StarLancer to również znakomicie przygotowany multiplayer. Już w trakcie instalacji dołączany jest program obsługujący MSN Gaming Zone, samo zaś stworzenie bądź dołączenie do istniejącej już sesji, to zaledwie parę kliknięć myszą. Jest zaś jak się bawić - sam tryb deathmatch (do 8 osób) składa się z sześciu trybów walki: m.in. "naznaczony bombą czasową", którą można przekazać - niszcząc go - innemu graczowi, czy "wampirza klątwa", gdzie ostatni "zdrowy" otrzymuje spory bonus na killboardzie... Ciekawostką jest umieszczenie wśród pickupów elementów zamieniających na przykład kierunki ruchu statku, czy redukujących o 50% jego prędkość. Rzeczą jednak całkowicie niesamowitą w trybie mplayer jest, jak dla mnie, możliwość rozegrania całej kampanii single player, wszystkich 24 misji, w trybie współpracy (nawet do czterech osób)!!! Naturalnie z racji tego, że kilku naprawdę myślących graczy, mimo raczej zaawansowanej AI komputerowych przeciwników, jest w stanie wykonać każdą misję na najwyższym stopniu trudności - liczba oponentów zostanie automatycznie zwiększona, a do warunków zaliczenia tejże misji mogą dojść nowe punkty...

Przebrnąwszy przez cały powyższy blok tekstu recenzji, nietrudno wywnioskować, że StarLancer jest pozycją godną uwagi. Podsumujmy, co go takim czyni: wiarygodne wrażenie uczestniczenia w Wielkiej Wojnie (misje niszczenia wojsk desantowych podczas wyzwalanie Tytana, komentowane w wiadomościach), znakomity engine graficzny, bogactwo obiektów, znakomitej jakości prerenderowane filmy 3D, ukazujące wnętrza kolejnych "domów" (od przyjmowania orderów po scenkę egzekucji... Tak, wiem, że nie powinienem, ale kilkukrotnie postrzelałem sobie do swoich tylko po to, by ją zobaczyć). No i ten mplayer - oprócz trybów deathmatchowych, tryb cooperative w całej kampanii - sprawia, że trudno zaiste mówić o grze inaczej niż z uznaniem. Sądzę nawet, że pokusiłbym się o twierdzenie, że jest lepsza od genialnego Freespace 2 (królujący na liście najlepszych, prowadzonej przez Game Spot) - gdyby nie jeden poważny w moim przekonaniu mankament: gra jest wyczuwalnie liniowa. Mimo to nie można mieć wątpliwości - StarLancer należy do grona najlepszych. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Digital Anvil

Dystrybutor: Microsoft Poland tel.(022) 6286324

Internet: http://www.microsoft.com/games/starlancer/

Wymagania: win 9x, 2000, P266, 64 MB RAM

Akcelerator: wspiera

Plusy:
- znakomicie przygotowana kampania
- nieprawdopodobna dbałość o szczegóły
- ogromna ilość obiektów tworzących żywy świat roku 2160
- tryb coop do 4 graczy w całej kampanii single player!

Minusy:
- wyczuwalna liniowość misji
- możliwość gry tylko Sojuszem
- niestety - brak edytora misji...

TACHYON

THE FRINGE

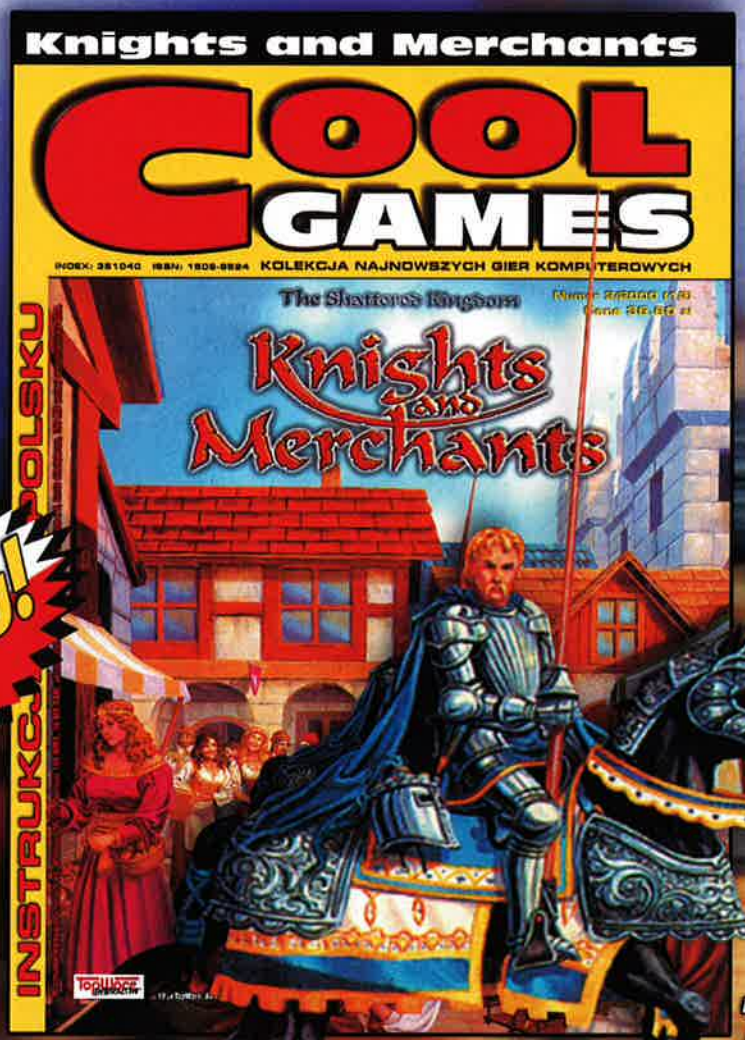
Dziś kończą się dla mnie swego rodzaju trzytygodniowe wczasy w innym, lepszym dla uzależnionych od gier świecie. W przeciągu tych ostatnich 20-tu dni dane mi bowiem było zapoznać się z aż trzema grami najzupełniej - w znaczeniu powyższej odmienności - wyjątkowymi: wszystkie trzy bowiem chlubić się mogą tym trudnym do uchwycenia czymś, co niczym dobry łańcuch jest w stanie przykuć do monitorów i narażać recenzentów na śmierć z głodu, a pismo na opóźnienia. (A to z powodu braku cover story: bo recenzent nie zdołał uwolnić się spod ich wpływu i miast pisać - wciąż gra...) Tak było z przerabianiem floty Sowietów w kosmiczne śmieci w StarLancer, tak było z kryciem w cieniach stechnicyzowanego Miasta w Thief 2: The Metal Age, tak jest wreszcie w gize, gdzie na powrót znajdziemy się w gwiazdach - znów w myśliwcu i ponownie zmuszeni do udowadniania swej przydatności w warunkach wyrazistej jak snop lasera górniczego konkurencji - w Tachyon: The Fringe.

Gem.ini

Tachyon, jako się rzekło, to kolejny po StarLancer space-sim. Część wspólna jednak, jaką można by wykreślić z ich obu, będzie nadzwyczaj niewielka i zamknie się najprawdopodobniej w tym, że w obydwu walki odbywają się wśród gwiazd, w obydwu też bohater przez nas odgrywany niechcący wpływa na losy jakiejś wielkiej wojny... Na tych dwu jednakowoż kończą się podobieństwa i zaczynają różnice, tyczące się dosłownie wszystkich elementów gry: poczynając od postaci głównego bohatera, a skończywszy na zamyśle scenerii. I tak dla przykładu o ile w StarLancer gracz był ściśle wypełniającym rozkazy żołnierzem (co w cudowny sposób usprawiedliwia liniową fabułę), o tyle w Tachyon wcielamy się w rolę najemnika, wolnego strzelca, lekkoducha, który nie bacząc na niewątpliwe korzyści z przynależności do teamu i opłacania przez pracodawcę składek na emeryturę, postanowił wybrać własną przyszłość i wziąć sprawy w swoje ręce. Ten układ z kolei wymusza na twórcach nieco więcej inwencji w kreacji wszechświata - tu nie da się w żaden sposób wytłumaczyć konieczności latania "po linii", tak jak Pan Dowódca kazali...

Ano właśnie - jedną z największych zalet Tachyon: The Fringe jest to, że w dużej mierze (nie całkowicie jednak, jak to było w grach linii Elite) sami wybieramy swe wirtualne przeznaczenie. Tylko od decyzji Jake'a Logana alias grającego zależeć więc będzie kolejność przyjmowanych zadań, dobór odpowiadającego im sprzętu i liczba towarzyszących w przestrzeni skrzydłowych, wreszcie - the last but not least - sympatie polityczne naszego gwiezdnego bohatera. A te ostatnie mieć będą na całość niebagatelny wpływ: w trakcie rozwoju fabuły bowiem Jake będzie musiał opo-

Świetna gra za świetną cenę!



Po polsku!

Szukaj w kioskach!

Taki jest Cool Games.

www. coolgames.com.pl

ZAMAWIAM

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

☐ Nr. 3/99 15 zł ☐ Nr. 4/99 15 zł ☐ Nr. 5/99 15 zł ☐ Nr. 6/99 20 zł ☐ Nr. 7/99 36 zł ☐ Nr. 8/99 36 zł ☐ Nr. 9/99 36 zł ☐ Nr. 1/00 36 zł ☐ Nr. 2/00 36 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis

c3

Redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Adres redakcji:

COOL GAMES

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
www.coolgames.com.pl

wiedzieć się po którejś z walczących na śmierć i życie (z zyskiem) stron: bądź postawionych przed wyborem "albo znikacie, albo giniecie" kolonistów, bądź też megakorporacji GalSpan, której wizje i prognozy spodziewanych zysków usprawiedliwiają stawianie powyższego ultimatum. Wiedzieć zaś Wam trzeba, że decyzja ta wpłynie na coś więcej niż samopoczucie Jake'a: od tego, po której stronie frontu zdecyduje się osiedlić, zależeć będzie dalszy przebieg kampanii - każda ze stron ma bowiem swą własną, wprawdzie wzajemnie zazębiającą się, lecz wciąż odrębną ścieżkę chwały...

Walka o poszanowanie praw człowieka bądź zasobne konto w banku ma jednak niezwykły jak na to, co dotychczas poznaliśmy, przebieg i formę. I to nie tylko dlatego, że dobór zadań - jak już wspomniałem - nie jest sztywny i możemy wybierać te, które w danej chwili chcemy zaliczyć (warto pamiętać jednak, że od własnego przeznaczenia uciec nie sposób i w większości przypadków nie można zrezygnować z przedstawionej na job boardzie propozycji, a co najwyżej odsunąć w czasie konieczność jej zrealizowania). Przyczyną jest również to, że nasz heros nie zapomina o swoim zamiłowaniu do służenia sobie, które stało się zarzewiem konfliktu i ostatecznej decyzji opuszczenia szeregów gwiezdnej policji - Star Patrol i nie bacząc na aktualną sytuację, wykonuje prywatne zlecenia. Więcej - on nawet pomagając którejś ze stron, zawsze podkreśla, że czyni to nie z pobudek ideologicznych, ale absolutnie materialnych: dla kasy (to za nią właśnie zaopatruje się w nową broń, kupuje nowsze typy statków, wynajmuje skrzydłowych...). Dlatego też obok zadań głównych, tych politycznych, pojawia się sporo zleceń pobocznych (przykładowo: mały pokaz siły na zlecenie jednego z kasyn w sektorze New Vegas), w których Logan pozyska sobie nowych przyjaciół, ale i przysporzy ciekawych wrogów... A czego jak czego, ale tych ostatnich w Obrzeżach nie brakuje...

I w tym właśnie momencie sytuacja dojrzała do tego, by wyjaśnić, czym są owe tajemnicze Obrzeża, bądź Skraj (The Fringe), skąd wziął się w nich nasz zmuszony do podejmowania tak dramatycznych decyzji i nadstawiania karku za parę marnych kredytek bohater i o co w ogóle w tym całym chaosie chodzi... Po kolei - Obrzeża XXV-tego wieku to tereny pograniczne, sektory połączone ze sobą wyłącznie, mega-bramami tachjonowymi umożliwiającymi dalekie podróże kosmiczne z prędkościami przekraczającymi prędkość światła, poddane już eksploracji ludzi, jednak wciąż, jako że ich kolonizacja dopiero się rozpoczyna, ludziom obce. To jednak, że kolonizacja jest w powijakach, nie oznacza wcale, że nic się tu dzieje, a nieliczni tubylcy mają się ku sobie i żyją w całkowitej zgodzie. Przeciwnie - na pierwszych, którzy w pełni oficjalnie zjawili się w tej pustce - tych reprezentujących wielkie Korporacje Górnicze, tych wietrzących w eksploatacji obecnych tu surowców niesamowity biznes, czekali już ci, którzy znaleźli tu swą przystań na lata przed nimi. Wśród nich zaś - i naturalnie obok piratów i innych amatorów nielegalnego zarobku - ci niezgadzający się z oficjalnym kursem, jaki przyjęła ludzkość: pochłaniającym wszystko, co na jej drodze, kapitalizmem w wykonaniu powyższych megakorporacji - zamieszkujący i eksploatujący te obszary na własną rękę od blisko wieku koloniści Bora. Dla nich wejście GalSpanu - najdynamiczniej rozwijającej się zaibatsu w kosmosie, oznacza koniec świata.

W takiej właśnie sytuacji zjawia się we Fringe nasz bohater - Jake Logan. Warto tu może sprecyzować - przypadkowy bohater: on bowiem wcale nie prosił się o nielimitowaną wizę na pobyt w Pograniczu. Przeciwnie - zaczynał, jak na porządnego człowieka przystało, w układzie słonecznym, jako niezależny, lecz całkiem nieźle radzący sobie przedsiębiorca (z dwoma myśliwcami w hangarze) i świetlaną przyszłością w biznesplanie. Przyszłość ta jednak nie trwała długo - jeden niewielki błąd, jedno niedopatrzenie, brak standardowego skanu eskortowanego statku i szanowany obywatel Jacob Logan staje się negatywnym bohaterem mediów - wygnańcem w starej krypie i - dla odmiany - z mroczną, ciągnącą się za nim niczym cień przeszłością. Na jego i nasze szczęście ponownemu wypracowaniu przezeń pozycji - tym razem we Fringe - sprzyja fakt, że tam nikt nie pyta, co było wcześniej: liczy się to, co jest teraz. Trzeba przyznać - rozsądnie: fakt bowiem, że ktoś kiedyś pojawił się w TNS z więzienną metką na szyi w momencie, gdy ten sam ktoś jest w chwili obecnej jedyną przeszkodą na drodze dwóch piratów, jakoś przestaje mieć swój zasadniczy ciężar gatunkowy i przestaje liczyć...

A walk, takich chociażby jak ta wspomniana powyżej w sytuacji ostrego konfliktu interesów, nie brakuje. Nie zdarzyła się mi jak dotąd misja (prócz pierwszej partii treningu), w której wyloty dział laserowych nie rozbłysły ani na moment i podejrzewam, że nie zdarzy takowa wśród wszystkich 100 zadań składających się na grę (naturalnie w trakcie jednej gry, z racji rozdziału na kampanie właściwe każdej ze stron, nie będziemy w stanie wylatać ich wszystkich). Właśnie dlatego po odprawie stawiamy się na płycie startowej jednego z 10-ciu modeli doskonale uzbrojonych (wiele, wiele rodzajów laserów górniczych, rakiet i broni kombinowanej typu blokery zasobów energetycznych przeciwnika) myśliwców o zróżnicowanych - jak to zwykle w space-simach, od czasów żywych legend - osiągach: prędkości maksymalnej, przyśpieszenia, czynnika zwrotności czy mocy tarcz energetycznych... Tu jednak należy nadmienić, że podobnie jak misje - nie wszyskie z nich będziemy mogli przetestować w czasie kampanii: niektóre bowiem, jak choćby Cutlass czy Battleaxe przynależne są Bora i żaden GalSpan w nich nie zasiądzie, podobnie ci, którzy zdecydowali się wspierać kolonistów w ich "działaniach terrorystycznych", nie będą mieć szansy obejrzenia kokpitu Pegasusa czy Archangela i sprawdzenia, w jaki sposób sprawuje się w zwarciu.

Tachjon

Tachjon: teoria

Hipotetyczna cząstka subatomowa której prędkość zawsze jest większa od prędkości światła. Istnienie tachjonów nie zostało jeszcze udowodnione eksperymentalnie, ale zdaje się pozostawać w zgodzie z teorią względności, która w założeniu miała dotyczyć jedynie cząstek wolniejszych od prędkości światła. Zwykła cząsteczka - jak na przykład elektron - może istnieć jedynie przy prędkościach mniejszych od prędkości światła. Analogicznie tachjony występują tylko przy prędkościach większych od światła - dopiero wtedy masa tachjonu staje się rzeczywista i dodatnia. Tracąc energię tachjon przyspiesza; im szybciej będzie się poruszał, tym mniej będzie miał energii.

Encyklopedia Brittanica http://www.brittanica.com)

W tej chwili tachjony nadal pozostają domeną naukowców "myślących inaczej". Jednak niektórzy traktują je poważnie - świadczy o tym choćby fakt, że NASA sponsoruje program badawczy dotyczący napędów nadświetlnych, które być może będą w jakiś sposób związane z tachjonami.

[Yasiu]

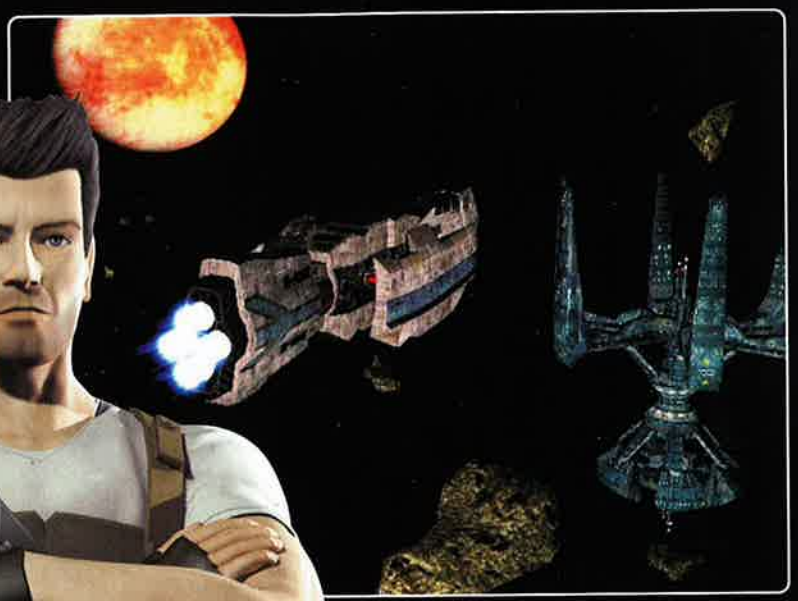
Tachjon: praktyka

W Tachyon: The Fringe istnienie tachjonów zostało nie tylko udowodnione, ale stosuje się ich zdolność poruszania z prędkością większą niż światło. Obecne we wszystkich sektorach skolonizowanej przestrzeni bramy tachjonowe umożliwiają pokonywanie odległości rzędu wielu lat świetlnych w kilka sekund. Twórcy nie wyjaśniają, dlaczego Jake i inni tachjon-podróżnicy nie cofają się w czasie przy każdej podróży...

Te zaś, co widać już na pierwszy rzut oka, wzorowane są na pojedynkach lotniczych z czasów wojen (nie uwolnimy się już chyba od tych skojarzeń...). Nie jest więc żadną niespodzianką to, że najskuteczniejszym sposobem zapewnienia sobie zwycięstwa będzie wejście przeciwnikowi na ogon i odpalenie w jego kierunku (korzystając ze wspomagania prowadzenia ognia) każdej z odpowiednich broni tak długo, aż raczy zmienić się w poskręcany, wypalony wrak bądź nam skończy się energia zasilająca lasery. Na nasze nieszczęście sposób ten, jakkolwiek prosty, sprawdza się również, gdy statkiem przeznaczonym na złomowanie kierujemy my sami. Kiedy więc znajdziemy się już pod obstrzałem, pozostaje albo zdać się na parę szybkich zwrotów z dopalaczem (uwaga: każdy zwrot wiąże się z pewną stratą prędkości) lub odwrócenie ciągu i ucieczka w tył, bądź też wreszcie - co niewątpliwie stanowi novum w space-simach (może prócz I-War) - wykorzystanie funkcji 'slide' i obrócenie dziobu statku w kierunku przeciwnym do trajektorii, po czym odpalenie wszystkiego co najcięższe w kierunku niespodziewającego się niczego niemiłego przeciwnika. Muszę przyznać jednak, że walka, o ile pamięta się o tym, by nie wiązać się ze zbyt dużą liczbą wrogów na raz, nie jest trudna: tarcze odnawiają się szybko...

Ale... nie do końca: rzeczywiście początkowo wcale nie czuje się presji wskaźnika poziomu trudności, jaki utknął na słowie 'hard' (nawiasem mówiąc - jeden z trzech, jakie dostępne są w grze) i gra się łatwo i przyjemnie, więcej nawet - zbyt łatwo i za mało przyjemnie, gdyż zaliczenie zadania o sporej ponoć ważności dla naszego bohatera, w dwie misje później stawało się tylko niejasnym wspomnieniem, że być może coś takiego kiedyś przeżyliśmy. Stan ten jednak jest pochodną tego, że stopień trudności gry wzrasta wraz z stopniem ważności podejmowanych zadań (nie zawsze przekłada się to na sumę, jaką otrzymujemy za jego wykonanie - nie o wszystkim zleceniodawcom wiadomo z góry...) i jakości sprzętu i stopnia wyszkolenia pilotów drugiej strony. Dlatego też nie wolno zdziwić się Wam, gdy przy którymś -nastym zadaniu z kolei wściekły ogień paru doprowadzonych do białej gorączki stratami po swojej stronie GalSpanów zmusi Was do ucieczki w kierunku najbliższej bramy tachjonowej czy zaczniecie obawiać pojedynku z raptem czterema pilotami GalSpan (ale w Orionach, a to zmienia postać rzeczy...).

Wracając zaś jeszcze na moment do wspomnianego powyżej stopnia trudności - nie dajcie się też zwieść wrażeniu, że niewiele on zmienia. Fakt, ja również z początku byłem przeświadczony, że ze wszystkiego, czego dowiedziałem się o wpływie, jaki wybór ten wywiera na sytuację w grze, że ze wszystkich wymienianych tam punktów w rzeczywistości sprawdza się tylko jeden - to, że pojawia się więcej statków wroga, w miarę jednak jak zadania komplikowały się dotarło do mnie, że znacznie trudniej jest mi uciec przed ich ogniem, korzystając z paru standardowych uników czy zwrotów, że znacznie precyzyjniej muszę mierzyć i dłużej strzelać nim cel raczy zmienić się w satysfakcjonującą - nieźle, choć znacznie gorzej niż w Star-



Lancer - prezentującą się kulę ognia... Podobnie z capshipami - jakkolwiek zniszczyć duży statek generalnie jest nadzwyczaj łatwo (jeśli nie musisz się śpieszyć, większość z nich można zniszczyć, korzystając ze sprawdzonego schematu: generatory osłon, generatory pozostałe, centrum kontroli broni...) - to na najwyższym poziomie trudności potrafi on już skutecznie się odgryzać.

Tachyon: The Fringe to na nasze szczęście jednak nie tylko seria scenariuszy, które nieodmiennie wiodą do walki. To również, a może przede wszystkim ogromny, z początku sprawiający wrażenie rzeczywiście istniejącego, w pełni autentycznego świat: 7 sektorów - w tym Bora, GalSpan czy New Las Vegas - połączonych ze sobą nawzajem mega-bramami tachjonowymi; każdy z sektorów z kolei składa się z kilku obszarów pomiędzy którymi, już bez ograniczeń podróżować można za pośrednictwem zwykłych bram tachjonowych. W tym przypadku bez ograniczeń oznacza, że skorzystanie z mega-bram wiodących w nowy sektor możliwe jest wyłącznie po uzyskaniu ważnego kodu dostępu. W ten też prosty sposób twórcy gry zapewnili sobie kontrolę nad płynnym i nieburzącym głównego zamysłu rozwojem fabuły - dostęp do dalszej części gry zdobywamy dopiero wtedy, gdy jesteśmy już na to gotowi. Faktem jest więc - co skądinąd zbliży nas nieco do podsumowania - że wolności absolutnej, w pełni kosmicznej, takiej jak w grach li-

Multiplay w Tachyon: The Fringe

No tak, co się nie zmieściło w tekście, musiało pójść do ramki, tym bardziej, że jest o czym pisać. Gra oferuje bowiem całkiem sporą liczbę trybów "gry w kupie", z których opiszę pokrótce najfajniejszy z nich - Base Wars. W trybie tym strony muszą bronić swojej bazy i jej zasobów, a przy okazji przejść przez dziesięć poziomów rozwoju technologicznego. Daje to nie tylko dostęp do nowego sprzętu, ale jest niezbędne do wygrania kampanii, gdyż tylko na dziesiątym poziomie dostępne są rakiety mogące zniszczyć wrogą bazę. Lecz to nie koniec, bowiem w czasie gry walczy się nie tylko dla swojej frakcji, ale i pracuje się na siebie samego - dokładniej na swoją rangę, którą zwiększają wygrane pojedynki. W sumie więc walki na NovaWorld należą do lepszych w sieci - ale jakże mogłoby być inaczej, gdy przeciw sobie stanąć może naraz nawet 120 pilotów?

racji... Najzupełniej zaś nawiasem mówiąc - z kobietą, która użyczyła głosu Samancie Crawley jestem w stanie się ożenić - i to bez dwu sekund zastanawiania się! ...Jako Jake ;)

Wreszcie, dla dopełnienia obrazu Tachyon i uzasadnienia niezbyt wysokiej oceny przyznam, co nie spodobało mi się w nim. Nie podoba mi się poziom sztucznej inteligencji prezentowanej przez przeciwników: mimo iż - jak twierdzą twórcy - nie oparto jej na skryptach i w elastyczny sposób reaguje ona na zmieniające się warunku (np. dopasowuje do sposobu walki przeciwnika czy atakuje najgroźniejszy aktualnie cel) niezbyt widoczne jest to w walce. Jak dla mnie jedynym do czego są zdolni zaatakowani wrogowie to parę zwrotów na dopalaczu - a i to dopiero po paru chwilach przyjmowania pocisków na pancerz...
Czułem również nieuzasadniony w gruncie rzeczy żal, że tak obiecujący początkowo wątek kurierski i jak mi się zdawało - handlowy nie został potraktowany poważniej. Wychodzi na to, że znów zaczynam tęsknię za rzetelnie zrobionym kosmicznym symulatorem w stylu First Encounter - symulatorem w którym można zrobić wszytko tak jak się chce - Tachyon zaś tego - na jego zgubę - nie oferuje.

nii Elite - First Encounter w Tachyon: The Fringe nie znajdziemy, tak czy inaczej jednak nie jest to już ta wszechogarniająca liniowość StarLancera czy X-Wing Alliance.

Mimo wszystko jednak, gdy spojrzeć nań z odpowiedniego dystansu, zobaczymy produkt z całą pewnością godzien zainteresowania się nim. Odpowiednio wyważony single player, łączący w jedną nierozerwalną całość rzetelnego spacesima z elementami gier adventure, opowiadający nieźle skonstruowaną historię i gwarantujący wiele, naprawdę wiele godzin zabawy w bycie Jake'iem Loga-

W porównaniu jednak do obu wymienionych pod względem jakości oprawy audiowizualnej Tachyon nie prezentuje się nadzwyczajnie: jest dobry, lecz nie oszałamiający. Istnieją jednak powody, dla których można uznać to za zaletę - dzięki temu bowiem, w przeciwieństwie do poprzednich gier NovaLogic - zachowuje się zupełnie przyzwoicie, nie tracąc zbyt wiele ze swego graficznego splendoru również i na anachronicznym już cokolwiek sprzęcie. Ponadto przestoje zdarzają się wyłącznie wtedy, gdy w ogniu najgorętszej walki, przy każdym metrze sześciennym przestrzeni wypełnionym po brzegi walczącymi myśliwcami, pomiędzy bramą tachjonową i ogromną bazą Bora teren aż skwierczał od laserów i falował od salw rakiet, gdy w całym tym piekle któryś z walczących uzna, że warto by może się odezwać i tekst musi doczytać się z dysku. Jest to zaś tym bardziej godne podkreślenia, że ogrom i zachowanie skali tych największych jest czymś naprawdę niesamowitym - nie mogłem uwierzyć własnym oczom, gdy po raz pierwszy ujrzałem ogrom bazy StarPatrol, centrum rozrywki New Vegas czy chociażby liniowca "Star Princess"...

Podobnie ma się rzecz z dźwiękami, jakie towarzyszą rozgrywce. Efekty dźwiękowe również nie byłyby niczym godnym podkreślenia, gdyby nie jedna ich grupa - głosy bohaterów. W tym bowiem przypadku należy się twórcom najwyższe uznanie - nie tylko dlatego, że nagrano je w naprawdę profesjonalnej formie (nic dziwnego - głosu Loganowi użyczył Bruce Campbell - Ash z nieśmiertelnej Armii Ciemności) i dzięki temu nabrały emocjonalnego wydźwięku, ale i dlatego, że najprościej w świecie dobrano je tak, że gracz mimowolnie podporządkowuje się ich wpływowi. Ja sam zdałem sobie poniewczasie sprawę z tego, że wybór Bora, nie GalSpan to głównie przyczyna tego, że kolonistka miała cieplejszy głos niż pracownica korpo-

nem (nie wspominając nawet o szeroko zakrojonym trybie multiplayer, o którym szerzej w ramce) sprawia, że Tachyon: The Fringe z całą pewnością zasługuje na określenie jej mianem gry wyjątkowej i... niebezpiecznej - on naprawdę działa jak magnes. □

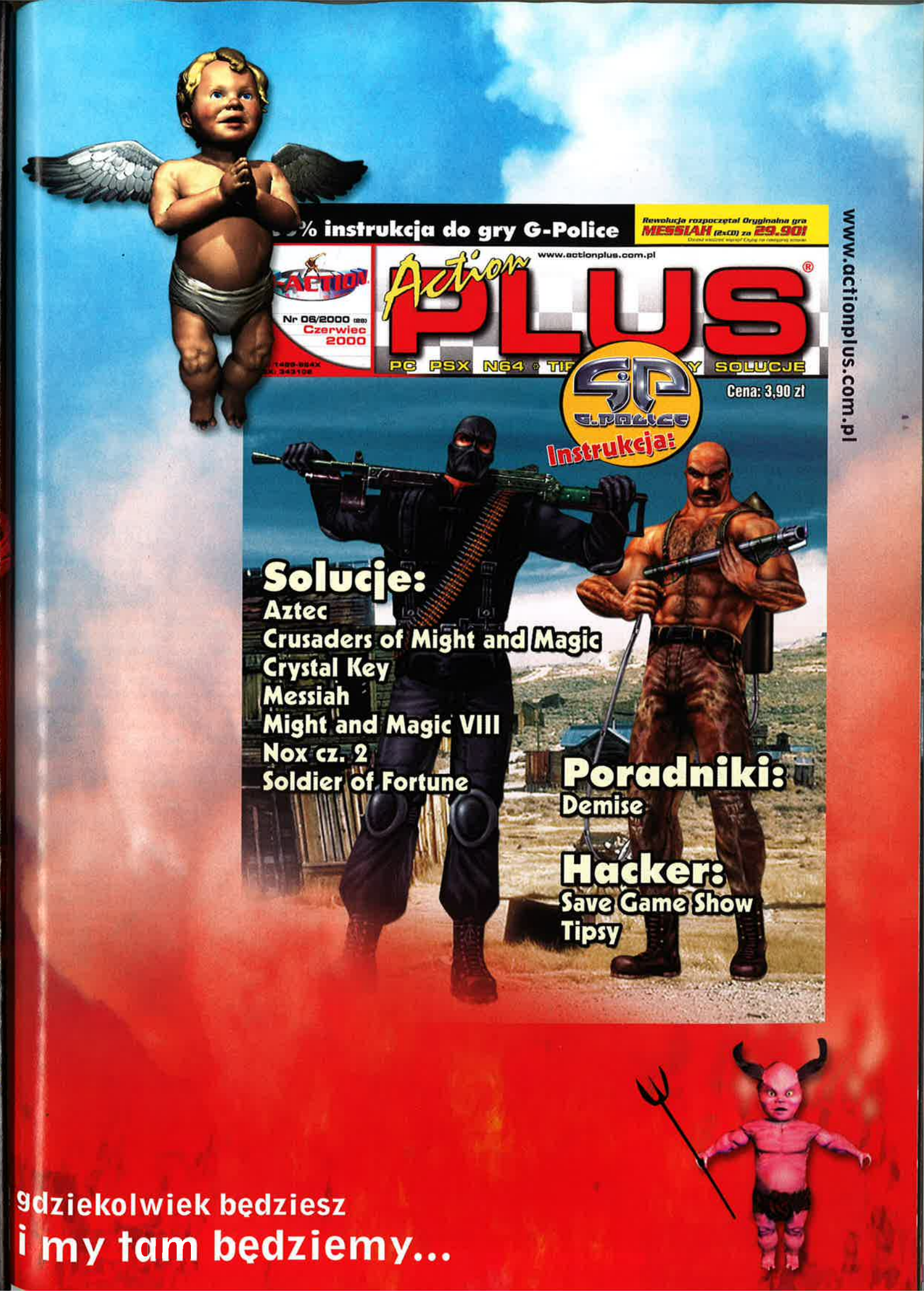
Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Novalogic
Dystrybutor: IM Group, tel. (022) 642766
Internet: http://www.novalogic.com/games/tachyon/
Wymagania: Win 95/98/NT, P 200, 64 MB RAM, CDX8
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- łącznie 100 interesujących misji
- single player składających się w dwie kampanie
- złudzenie autentyczności świata Tachyon (elementy role-playing?)
- 10 różnych typów myśliwców
- wiele, wiele rodzajów broni
- dobra oprawa audiowizualna (głos Asha :)

Minusy:
- zbyt niski stopień trudności zadań
- niewiarygodna AI przeciwników


% instrukcja do gry G-Police
Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra MESSIAH (2xCD) za 29.90!
Action PLUS
www.actionplus.com.pl
Nr 06/2000 (28)
Czerwiec 2000
PC PSX N64
SOLUCJE
Cena: 3,90 zł
G-POLICE
Instrukcja:
Solucje:
Aztec
Crusaders of Might and Magic
Crystal Key
Messiah
Might and Magic VIII
Nox cz. 2
Soldier of Fortune
Poradniki:
Demise
Hacker:
Save Game Show
Tipsy
www.actionplus.com.pl
gdziekolwiek będziesz
i my tam będziemy...

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

To, że Electronic Arts jest wielką potęgą, którą można by nawet porównać do Microsoftu, tyle że wśród dystrybutorów gier, jest faktem już od dość dawna. Oczywiście można by się długo zastanawiać, czy to dobrze, czy źle, ale cóż - z punktu widzenia gracza bardziej liczą się gry, a nie kto za nimi stoi. Zwłaszcza, jeśli są to dobre gry, a do takich właśnie cykl Need for Speed bez wątpienia należy. A przynajmniej należał, bo uczciwie przyznam, że do pomysłu poświęcenia całej gry wozom tylko jednej firmy podszedłem bardzo sceptycznie - bo przecież ileż można, zwłaszcza, jeśli patrzy się na grę jako na grę, a nie materiał reklamowy...

McDrive

A takie skojarzenia są niestety w przypadku ostatniej części cyklu Need for Speed jak najbardziej na miejscu. Faktem jest wprawdzie, że firma założona przez Ferdynanda Porsche jest jedną z najlepiej rozpoznawalnych, ale przecież równie wielu zwolenników mają także choćby i dzieła Enco Ferrariego, nie wspominając już nawet o tych wszystkich Corvettach, Diablo, Viperach i całej reszcie bohaterów poprzednich części! Osobiście miałem zresztą do twórców żal tym większy, że to właśnie Ferrari F50 jeździło mi się w poprzedniej części najprzyjemniej - cóż jednak z tego, skoro go tu nie uświadczy...?

Cóż, Porsche 2000 to nie tylko najlepsza część cyklu Need for Speed, ale i najlepsza samochodówka w ogóle - a jeśli nie brać pod uwagę symulatorów wyścigów torowych, jest ona w dodatku także i samochodówką najbardziej realistyczną!

W czasie instalacji nastroje były więc raczej nietęgie, ale przecież nie na uleganiu nastrojom, a na rzetelności, buduje są recenzje. Dlatego też do pierwszego uruchomienia, tego pierwszego przekręcenia kluczyka w stacyjce, podszedłem wprawdzie z chłodnym, bo chłodnym, ale jednak profesjonalizmem - nie będę jednak ukrywał, że na żadną taryfę ulgową Porsche 2000 nie mogło w tej chwili liczyć. Ale już po pierwszym zakończonym rajdzie (na pierwszych 356, które z niemałym trudem udało mi się rozbujać do studwudziestki - i to nie w milach, a w kilometrach na godzinę!) okazało się jedno: cóż, jakby na to nie patrzeć, ta gra jest po prostu świetna! Do tego stopnia, że już ten pierwszy wyścig wystarczył, by z pierwotnego nastawienia na chłodne czepialstwo (bo niby dlaczego miałbym za własne pieniądze kupować czyjąś reklamę?!) zrobić zwrot o pełne sto osiemdziesiąt stopni! Od tego momentu rozpoczęło się coś, co nazwać można całkowitym pochłonięciem: przez kilka dni przychodziłem bowiem do redakcji tylko po to, by grać, wracając później do domciu... by grać dalej! I tak non stop, z małymi przerwami na jedzenie i jeszcze mniejszymi na spanie! Cóż, fachowo nazywa się to chyba uzależnieniem - i jeśli mam być szczery, to faktycznie jest to określenie jak najbardziej trafne!

Co jednak spowodowało tak drastyczną zmianę nastawienia? Najprościej rzecz ujmując za całe to zamieszanie odpowiada nowy engine gry, a konkretniej jego część zajmująca się zachowaniem wozów na torze. Owszem, nawet i pierwsza część cyklu stała pod względem realizmu na poziomie całkiem niezłym, który w dodatku wraz z kolejnymi częściami gry stale ulepszano - no, może prócz dwójki, ale na jej temat wolę się nie wypowiadać, bo był to, przynajmniej jak to jednogłośnie nazwano w redakcji, krok w złym kierunku. Lecz tak naprawdę ciągle nie była to jeszcze pełna symulacja, a raczej jej przybliżenie, nastawione bardziej na przyjemność z jazdy niż pełne oddanie rzeczywistości. Ciężko to zresztą uznać za wadę. Przecież nie wszyscy lubują się w słynących z realizmu Grand Prix Legends czy innych Papyrusowych samochodówkach... A to, co reprezentował sobą cykl i tak spokojnie wystarczał do jednogłośnego przyznania mu palmy pierwszeństwa wśród samochodówek, zajmujących się wozami sportowymi, śmigającymi po bardziej lub mniej realistycznie przedstawionych drogach.

Mimo to jednak pewien niedosyt pozostawał. Tym bardziej, że przecież tak na zdrowy rozum to samochody sportowe tworzone są przede wszystkim po to, by dawać swoim właścicielom przyjemność z jazdy - więc niby czemu miano by coś przy nich mieszać? Pytanie o celowość upraszczania modelu jazdy pozostawało zatem cały czas otwarte, bo na dobrą sprawę czemu niby coś bardziej prymitywnego miałoby być lepsze (lub gorsze!) od nienajgorzej prosperującej przez parę dziesiątków lat rzeczywistości? Zanim jednak do tego wątku powrócę, chciałbym zaprosić Was na krótki rys historyczny dotyczący Porsche 2000, a dokładniej jego engine - zapewniam, że nie będzie to czas stracony.

Pierwsze zapowiedzi zmian wyciekły mniej więcej w czasie, gdy światło dzienne ujrzała Need for Speed: High Stakes/Road Challenge. W nowej części miano bowiem po raz pierwszy zastosować, zamiast dotychczas używanego modelu dwu-

punktowego, bazującego na położeniu przedniej i tylnej osi, symulację zachowań opartą na czterech punktach. To lapidarne ogłoszenie byłoby jednak niepełne bez jednej małej uwagi - te cztery punkty to ni mniej, ni więcej, tylko cztery opony wozu! Zanosiło się więc na znaczące przybliżenie do rzeczywistości, ba, to można już było odczytać niemalże jako zapowiedź walki z najlepszymi! Po głowie kołatały się wprawdzie drobne wątpliwości, czy to aby na pewno wyjdzie serii na zdrowie... ale że dzielenie skóry na niedźwiedziu zbyt sensowne nie jest, więc miast gdybać, lepiej było po prostu poczekać. Tym bardziej, że i Road Challange było przecież całkiem, całkiem (właściwie to mało powiedziane, bo przecież nic lepszego wtedy na rynku nie było!), więc na brak zajęcia narzekać nie było sensu. Tak więc miesiące mijały sobie w spokoju, aż w końcu najnowszy Need for Speed trafił do Redakcji...

No właśnie, trafił i narobił niezłego zamieszania. Okazało się bowiem, że zmiany w engine wyniosły Porsche 2000 na zupełnie nowy poziom! To jest już bowiem niemalże Grand Prix Legends! Ale co najważniejsze - nadal jest to tytuł jak najbardziej grywalny i niezwykle wciągający także dla zwykłych komputerowych kierowców, których jeszcze maniactwo w swe szpony nie dopadło. Jak to możliwe? Zastosowano tu bardzo prosty trik: po pierwsze karierę kolekcjonera (jest jeszcze do wyboru kariera kierowcy firmowego, ale o trybach gry będzie nieco później) zaczyna się od wozów z lat pięćdziesiątych, dzięki czemu ma się czas na wyczucie tras i załapanie o co w prowadzeniu tych bryk chodzi, a po drugie - pozostawiono wyrozumiały model uszkodzeń.

Perfekcyjność (wiem, że to duże słowo, ale po ponad tygodniu grania nadal z czystym sumieniem je podtrzymuję) engine sprawia zresztą, że coś nie tak dawno jeszcze dla mnie nie do pomyślenia, czyli jazda kuzynami naszych Sarenek i Warszaw, mknących z rykiem silnika sto trzydzieści na godzinę (bo wozy można rasować, dzięki czemu i te pierwsze 356 stają się nieco żwawsze), jest bardzo emocjonująca. Przechyla się toto bowiem na zakrętach wprost niemiłosiernie, przyczepność zrywa bez zbytnich zachęt - cóż, mimo minimalnych (jak na wozy sportowe) prędkości możecie mi wierzyć, że utrzymanie się na drodze wcale nie jest takie proste, a i te sto trzydzieści to wcale nie tak mało! Właśnie to stanowi o wielkiej grywalności tego tytułu, bo w zachowanie się wozów jest szalenie naturalne, dzięki czemu wiadomo, jak do nich podejść, by mimo poślizgów (a właściwie dzięki nim!) brać zakręty na maksymalnej prędkości bez szorowania bokiem o barierki. Zresztą zabawa z wozami zaczyna się jeszcze przed wyjechaniem na trasy - bo przecież nowy Need for Speed to także bardzo rozbudowany garaż!

W nim to można zmienić nie tylko malowanie samochodu (ważne dla samopoczucia!), ale praktycznie WSZYSTKO, co może mieć wpływ na osiągi wozu! Kłopoty ze zbyt miękkim zawieszeniem? Nie ma problemu! Regulacja jego twardości, skoku tudzież wysokości - wystarczy pobawić się chwilę myszką i gotowe. Wóz można oczywiście przetestować i bez brania udziału w wyścigu, co jest zresztą o tyle opłacalne, że te są zazwyczaj płatne, a bardzo przy testowaniu prawdopodobne uszkodzenia trzeba potem samemu za ciężko zarobione pieniądze wyklepywać. Test Drive mamy zaś gratis. Podobnie prosta jest także zmiana rozłożenia siły hamowania czy ustawienia spojlerów - parę ruchów myszą i voila. Ale mimo iż jest to już i tak duży krok na przód, to tak na dobrą sprawę jest to jedynie wierzchołek góry lodowej, bo dużo więcej można uzyskać, dzięki obecnemu w grze wirtualnemu sklepowi z częściami. (Zgodnie z informacjami producenta jest ich w sumie ponad siedemset - dużo, choć trzeba pamiętać, że rozkładają się one na około osiemdziesiąt modeli).

Tak, tak - w najnowszym epizodzie Need for Speeda nie dość, że wzorem Road Challange w jednym z trybów kariery kolekcjonuje się wozy, które można ulepszać, to jeszcze ulepszenia te w końcu otrzymały konkretną postać. Nie jest to już bowiem jakieś tam "Upgrade numer jeden", a na przykład slicki czy skrzynia biegów z krótkimi przełożeniami! Dzięki temu nawet i przy ciężkiej sytuacji finansowej można metodą małych kroczków zbliżyć się do upragnionego ideału - a w ostateczności choćby poprawić sterowność czy "urealnić" przełożenia, bo z tym wozy seryjne mają zazwyczaj największe problemy...

Oczywiście, podobnie jak i w poprzedniej części, tak i tutaj kasę otrzymuje się za udział w wyścigach; takie samo jest również i podejście do uszkodzeń, które, jak już wspomniałem, trzeba za ciężkie pieniądze likwidować. Jednak dzięki temu, że nasze jeżdżące cacka składają

Walka o każdą sekundę, poślizgi, manewry tak szalone, że aż niemożliwe (ale tylko teoretycznie!) - ta gra jest tak niesamowicie wciągająca, że przez parę dni przychodziłem do pracy po to, by w nią grać, wracając później do domu po to tylko, by grać jeszcze więcej!

się tu z wielu części, więc i ich naprawę można przeprowadzać małymi kroczkami. Zresztą, jeśli tylko mamy części zapasowe, nic nie stoi na przeszkodzie, by miast naprawiać zniszczone i nie wstawić w ich miejsce tych z półek - tym bardziej, że jest to rozwiązanie dużo tańsze. W Porsche 2000 wprowadzono do tego wszystkiego jeszcze jedno, bardzo miłe ulepszenie, sprawiające, że zabawa w kolekcjonowanie nabiera zupełnie nowego wymiaru - jest nim giełda. Co w niej takiego świetnego? Ano to, że funkcjonuje na jak najbardziej rzeczywistych zasadach, czyli z uwzględnieniem popytu i podaży! Jeśli dodać do tego, że cena używanych wozów zależy od przebiegu... ich kariery - cóż, gdyby tylko nie ta irytująca wirtualność garażu... Choć z drugiej strony, jeśli rzeczywistość kolekcji szła by w parze z rzeczywistymi uszkodzeniami - heh, gry mają jednak pewną przewagę, bo raczej pędząc na słup ciężko wcisnąć ESC, nieprawdaż?

Ponieważ jednak Evolution, na którym się do tej pory koncentrowałem, nie jest jedynym trybem kariery dostępnym w najnowszym Need for Speedzie, więc mam nadzieję, że nie będziecie mieli nic przeciw zostawieniu go już w spokoju i przejściu do opisu pozostałych jego kuzynów. Na początek kariera kierowcy fabrycznego, którą można zresztą bez najmniejszych problemów łączyć z kolekcjonerstwem. Podstawą w tym trybie gry jest coś, co najlepiej chyba nazwać "misjami" - dostajemy od firmy samochód i mamy na przykład przejechać ustawiony na placu tor w trzydzieści sekund. Próby te można powtarzać dowolną ilość razy, nie trzeba się także martwić o ewentualne uszkodzenia - wszystko robimy bowiem na koszt firmy. Ale to nie jedyne zmiany, bo jako kierowca testowy nie jeździmy już dla pieniędzy, a po to, by awansować na kolejne stopnie wtajemniczenia - co na szczęście, prócz samej satysfakcji, wiąże się także i z drobnymi podarunkami od firmy, w rodzaju takiej na przykład specjalnie malowanej 911, którą notabene można bez najmniejszych problemów wystartować później w rajdzie.

Początkowe chłodne nastawienie przetrwało jedynie parę chwil pierwszego wyścigu - no ale tak piękne zachowanie się wozu tłumaczy wszystko!

Nie myślcie jednak, że przez to, iż do wykonania zadania można podchodzić dowolną ilość razy, szybko stają się one nużące. Nic z tych rzeczy! Nie dość bowiem, że w większości wypadków czasy zostały wyśrubowane niemalże do granicy (nie)możliwości, to jeszcze zadań jest i całkiem sporo i w dodatku całkiem zróżnicowanych. Prócz wspomnianych już zabaw między pachołkami na placu manewrowym natkniecie się tu bowiem także i na slalomy ustawione na wycinkach normalnych tras, na jazdę na czas z A do B, na pogoń za lisem, w którego wcielają się pachołki (ech, ciężkie mają życie - zwłaszcza w lisie, bo tu trzeba je po prostu przejeżdżać...) i strzałki pokazujące drogę. Są też jak najbardziej standardowe wyścigi, tym razem jednak nie o kasę chodzi, a coś, co można by nazwać przywództwem w stadzie (bo w wątek wspinania się po szczeblach kariery wpleciony jest i młody gniewny, który ze wszystkich sił stara się nas udupić).

Możliwości w tym trybie mamy więc co niemiara (zresztą warto dodać, że tylko w nim można się natknąć na policję - to już niestety nie Hot Pursuit...), dzięki czemu wspaniale się z kolekcjonerstwem uzupełnia. Zresztą poza zwykłą zabawą pełni on także rolę niezłej szkoły jazdy! Weźmy choćby takie obroty o 360 stopni - kto przy zdrowych zmysłach próbowałby je wykonać w czasie wyścigu? A dzięki temu, że bawimy się również w kierowcę testowego, także i one będą nam musiały wejść w krew! Zresztą wszystkie te zabawy na placu są również wspaniałym przykładem na doskonałość odwzorowania zachowań wozów - bo bez tego zabawa byłaby co najwyżej średnia. A dzięki temu, że prócz walki z czasem walczy się również o opanowanie maszyny - heh, jest po prostu super!

Zresztą równie wspaniałym przykładem na jego znaczenie (to będzie tak na marginesie, ale nie mogłem się powstrzymać) jest fakt, że na pofałdowanych torach, kiedy to nie zawsze wszystkie cztery koła mają równie dobrą styczność z podłożem, jeden zły ruch joyem, jedno za mocne naciśnięcie na hamulec powoduje, że nasz bolid zaczyna kręcić bączka. W poprzednich częściach można było o tym jedynie pomarzyć! Taki realizm jest jednak, co jeszcze raz pozwolę sobie powtórzyć, niezwykle rajcujący, bo przy odrobinie wprawy wszystkie te niuanse można wykorzystać do zyskania przewagi nad konkurencją. A że jest tego całkiem sporo, więc i samo poznawanie wozów dostarcza niezwykłych emocji, a co dopiero połączona z nim walka!

No dobra, napisaliśmy już mam nadzieję dosyć o trybach karierowych; możemy więc z czystym sumieniem przejść do czegoś znacznie prostszego, a mianowicie do jazdy bez zobowiązań, ukrywającej się pod opcją Singleplayer. Zanim jednak na taki Race wyjedziemy, trzeba ustalić rządzące nim zasady - do wyboru mamy trzy: wyścig jak najbardziej normalny, w którym wybieramy tor, wóz, liczbę przeciwników i zasady, na jakich ci dobierają swoje maszyny (np. dana era, klasa, model) oraz dwa rodzaje Knockoutów, różniących się między sobą, przynajmniej na pierwszy rzut oka, jedynie długością. Po bliższych oględzinach okazuje się jednak, że prócz czasu jest jeszcze coś więcej. Wersja krótka rozgrywa się bowiem jedynie na zamkniętych torach miejskich w Monte Carlo, a z wyścigu najgorsi odpadają co okrążenie! W wersji długiej podstawą są natomiast tory otwarte, choć i te z Monte Carlo da się tu bez problemów dołączyć. Kolejną zmianą jest fakt, że ze względu na brak (przynajmniej potencjalny) torów zamkniętych, ostatni kierowca odpada co wyścig, co daje nam nieco więcej czasu na zajęcie jakiegoś lepszego miejsca. (Bo oczywiście we wszystkich wyścigach Singleplayer startujemy z samego końca...). Pozytywne w tym wszystkim jest jednak to, że w dalszych etapach pozycja zależy od wyników na zakończenie etapu poprzedniego, więc przy odrobienie szczęścia i umiejętności dalej jest już tylko lepiej. Tym bardziej, że ewentualne uszkodzenia są po zakończeniu każdego z etapów automatycznie i całkiem darmowo naprawiane.

Tuż pod opcją Singleplayer ukrywa się (no dobra, jest tam na widoku, ale tak przecież lepiej brzmi) jeszcze jeden miły przycisk, tym razem noszący nazwę Multiplayer, który odpowiada oczywiście za grę w sieci. Cóż, uczciwie przyznam, że w jego przypadku uczucia mam takie sobie: do wyboru jest bowiem jedynie pojedynczy wyścig! Być może w przypadku korzystania z dedykowanych serwerów internetowych (bo oczywiście prócz grania w sieci lokalnej można sobie pojeździć i z kimś z, dajmy na to, Stanów) możliwości jest nieco więcej, ale uczciwie się przyznam, że jakoś po paru bezowocnych próbach uzyskania połączenia zadowoliłem się jedynie paroma rajdami lokalnymi. Wrażenia były oczywiście świetne, ale właściwie od gry single zbytnio nie odbiegały - bo przecież i tak walczy się tu głównie z trasą. W Internecie, przy rozbudowanych statystykach i systemie ligowym (o ile coś takiego powstanie) powinno być dużo lepiej, ale raz już coś o dzieleniu skóry na niedźwiedziu pisałem, więc nie będę się powtarzał. Zamiast tego dodam następną pochwałę dla programistów: otóż grać w sieci można przy wykorzystaniu dwóch różnych systemów synchronizacji między graczami. Jeden z nich, świetnie sprawdzający się przy w miarę dobrych połączeniach, bazuje na

przesyłaniu między komputerami informacji o komendach sterujących, np. wychyleniach joysticka czy kierownicy. Dzięki temu, pomimo relatywnie małej ilości przesyłanych informacji, wszyscy uczestnicy mają superpłynny obraz wszystkich biorących w wyścigu wozów.

Niestety, przy słabych połączeniach system ten sprawdza się już raczej średnio, ale specjalnie dla nich przygotowano rozwiązanie drugie: wymianę informacji o położeniu samochodów. W trybie tym o płynności przeciwników można zapomnieć, ale ponieważ skaczą tylko oni, a nasz wóz jedzie tak, jak w trybie Single, więc na dobrą sprawę da się to przeboleć - bo takie zachowanie się przeciwników przeszkadza jedynie przy walce kontaktowej, której przecież, ze względu na uszkodzenia i ich całkiem realny wpływ na prowadzenie się wozów, i tak się unika. A sama przyjemność z jazdy jest nadal równie wysoka.

Oki, po rozprawieniu się z trybami gry i jej realizmem pora na ostatnią już część tej recenzji, w której zajmiemy się torami, oprawą audiowizualną gry oraz... ale to już niespodzianka. Na początek końca tory. Jak już pewnie zauważyliście, wspominałem o dwóch ich rodzajach: torach zamkniętych, stanowiących podstawę gry

pojeździć po Pirenejach, pobawić się na świeżym śniegu w Alpach, czy też popodziwiać rzymskie akwedukty w Auverenge tudzież huty w Zone Industrialle. Jedyne, czego może trochę brakować, to zbyt mało miejsc z trudniejszymi warunkami atmosferyczno - drogowymi, bo deszcz pada jedynie na autostradach, a śnieg uświadczymy jedynie w Alpach. Jak na mój gust przydałoby się tego nieco więcej, zwłaszcza, że jazda po śniegu, z praktycznie zerową przyczepnością i w połączeniu z wysokimi śnieżnymi bandami, jest po prostu super! Niestety, nawet w Alpach mamy jedynie krótki odcinek z takimi warunkami...

Jeśli natomiast chodzi o grafikę i oprawę dźwiękową, to i tu widać, że ktoś się do tego przyłożył. Zresztą dowód macie na screenach [poza dźwiękiem], więc chyba nie ma sensu się nad nim tutaj rozwodzić. Zaś co do muzyki, to mimo, iż o gustach się nie dyskutuje, to jednak powodów do narzekań nie mam - pod warunkiem jednak, że się ją nieco ściszy, bo na standardowych ustawieniach jest ona zbyt dominująca, a bez słyszalnych odgłosów silnika jeździ się raczej cienko, zwłaszcza przy ręcznej skrzyni biegów. Zresztą i bez niej warto się w ich pomruki trochę powsłuchiwać - heh, nie ma to jak rasowość w każdym calu, nieprawdaż?

od części drugiej oraz torach otwartych. No cóż, te otwarte po raz pierwszy oglądaliśmy w części pierwszej, ale później ślad po nich zaginął i trzeba się było przyzwyczaić do jazdy w kółko. Na szczęście w Porsche 2000 zaserwowano nam powrót do źródeł, a wraz z nim dziewięć tras otwartych! Ale to jeszcze nie koniec, bo dodatkowo każdą z nich wyposażono w przynajmniej parę rozjazdów. Ba, na upartego można przyjąć, że i zamknięte tory w Monte Carlo mają coś takiego, bo przecież i tam można jechać po uliczkach biegnących gdzieniegdzie nad główną drogą! W sumie więc, mimo iż oba te rozwiązania nie mogą się wprawdzie równać ze słynnym Test Drive 3, umożliwiającym pełne cross-country, to i tak lepszy rydz niż nic. Tym bardziej, że wcale niemała liczba skrótów wspaniale pasuje do ich definicji, czyli "najdłuższej drogi łączącej dwa punkty" :), przez co ich mechaniczne wybieranie wcale sukcesu nie gwarantuje.
Kolejną miłą cechą tras jest ich osadzenie w naszych, europejskich, realiach oraz bardzo duże zróżnicowanie. Możemy więc wybrać się zarówno na wycieczkę po niemieckich autostradach,

Na sam koniec zostawiłem sobie (to ta niespodzianka) parę błędów, które, jak zresztą każdy, tak i Porsche 2000 posiada. O monotematyczności już wspominałem, ale jest to akurat najmniejszy problem, bo przy osiemdziesięciu różnych modelach fakt, że pochodzą one od jednego producenta przestaje się właściwie liczyć. Znacznie gorsze (jest to zresztą największa wada tej gry) jest to, że powtórkę z wyścigu można zachować jedynie przed jej obejrzeniem do końca. Bo jeśli już ją z oczu stracimy, to na zawsze! A przecież nie zawsze z góry wiadomo, czy coś jest warte zachowania dla potomności...
To jednak właściwie jedyna poważna wada gry. Pozostałe, czyli słabo modelowane światła (zmiana na gorsze, niestety, ale ponieważ nie jeździ się tu w kompletnych ciemnościach, wiec zbytnio to nie przeszkadza), cieniutcy kierowcy z ruchu ulicznego (potrafią się ze sobą zderzać czy wjeżdżać w ścianę tunelu) oraz irytujący niekiedy fakt, że zwis komputera (choć z winy gry jeszcze mi się nie zdarzył) lub wyłączenie prądu (a to akurat mi się przytrafiło...) traktowane jest tak samo, jak ucieczka z placu boju (co oznacza utratę kasy przeznaczonej na wpisowe - na szczęście jedynie, gdy dopiero co się do nowych zawodów zapisaliśmy) właściwie na ogólną grywalność nie wpływają.

Dzięki temu Need for Speed 2000 mogę z czystym sumieniem nazwać najlepszą samochodówką dostępną obecnie na rynku. Nie jest wprawdzie idealna, ale na szczęście błędy są tak niewielkie, iż prócz faktu, że bez nich byłoby 10/10, właściwie nie przeszkadzają. Zdecydowanie przeważa bowiem wielka przyjemność płynąca już z samego prowadzenia wozów - a przecież prócz niej mamy jeszcze dwa tryby kariery z mnóstwem czekających nas zadań i rajdów! W dodatku, mimo realizmu, nie jest to tytuł skierowany jedynie do maniaków - bo uszkodzenia są nadal traktowane dość łagodnie i można sobie trochę poszaleć bez obaw o przedwczesne zakończenie zabawy spowodowane złomowaniem wozu.
A skoro już przy zabawie jesteśmy - hmmm, jakby to powiedzieć... Wiecie, miło mi się ten artykuł pisało i w ogóle, ale muszę już kończyć - w końcu są rzeczy miłe i milsze, a posadzenie swej skromnej osoby za kierownicą Porsche - nawet wirtualnego - uważam jednak za przedstawiciela tych zdecydowanie milszych...

W końcu, jak to mówią, najpierw zabawa, potem praca, nie? □

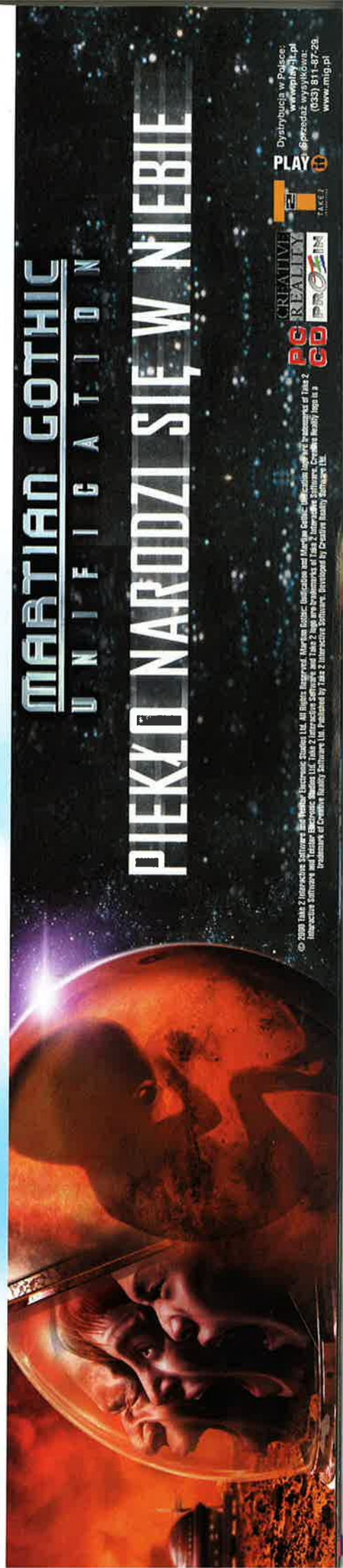
Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS CG tel.(022) 642766
Internet:
http://www.ipscg.com.pl
Wymagania:
Win 95/98, P200MMX, 32MB RAM, CD 4x
Akcelerator:
Konieczny

Plusy:
- świetne prowadzenie wozów
- duże możliwości ich upgrade
- w sumie jest ich ponad 80
- powrót otwartych tras
- dwa tryby kariery
- grafika
- supergrywalność!!!

Minusy:
- idiotyczni niedzielni kierowcy
- średnio działające światła
- wozy tylko jednej marki
- dość upierdliwe zabezpieczenia przed oszukiwaniem
- utrata(!) powtórki po obejrzeniu jej do końca



THIEF II

THE METAL AGE

Wiele bezksiężycowych nocy upłynęło od tej jedynej, tej szczególnej, tej która wryła się tak głęboko w pamięć. Nocy, kiedy to Trickster przekonał się boleśnie, że przygotowując pentagram do rytuału, warto co pewien czas się rozejrzeć. Albo choć wyposażyć się w lusterka wsteczne... A wcześniej pamiętać o dorżnięciu współmartwych, współstępych złodziei, a nie pozostawiać ich w ogrodzie, by skapieli samodzielnie. Tym bardziej, że ich ciał w żaden sposób nie dało się później odnaleźć (nie to, żeby nie było żadnych - były: strażników). W każdym bądź razie wiele kwadr księżyca minęło od naszej ostatniej nocnej wycieczki. Ponad rok...

Motto: "Nie lękaj się ciemności. Obawiaj się raczej tego, co ona skrywa..."

Gem.ini

Niemal tyle samo w rzeczywistości, jak w świecie już serii Thief. Akcja Thief 2: The Metal Age, sequel wydanego blisko półtora roku temu Thief: The Dark Project bowiem rozgrywa się w rok po spotkaniu Trickstera z własnym stwórcą. Rok - kawał czasu, nie może więc dziwić, że tak nasz bohater - Garret, jak samo Miasto zmieniło się nieco. Naturalnię nie można oczekiwać, że Garret zmienił profesję i trudni się np. wypiekaniem ciast na dworze któregoś z lokalnych możnowładców. Nie, nadal jest - co nietrudno zgadnąć - złodziejem, nadal jego hobby stanowią cienie (a jest prawdziwym specem w tej dziedzinie) i delikatne, choć stanowcze opuszczanie pałki w tył głowy bądź kark strażników. Dobrze jednak się stało, że mimo utraty oka pozostał on wierny swemu przeznaczeniu: to bowiem prawdziwy artysta w tym fachu i świat bez Thiefa wiele by stracił. No, co prawda traci być może więcej dlatego, że Garret wciąż jest świetnym złodziejem, ale...

Garret przyzwyczajeń nie zmienił. Zmienił się natomiast sam - w miejsce usuniętego z pewną taką niedbałością oka i założonego jeszcze w The Dark Project oka sztucznego ma teraz oko mechaniczne, z możliwością przybliżania obrazu otoczenia i możliwością zintegrowania z czymś jeszcze, o czym jednak za moment (pamiętacie MDK?). Oprócz tej, jakże przydatnej w trudnej złodziejskiej karierze zdolności, Garret pozostał taki jakim go zapamiętaliśmy z outra - człowiekiem zdolnym wejść w paszczę samej śmierci by, co zostało powiedziane niegdyś w którejś z powieści Mistrza Pratchetta, ukraść jej (mu?) złote zęby. Nie zmienił się również jego stosunek do otaczającej go, a z miesiąca na miesiąc coraz bardziej złowieszczej, rzeczywistości. Na nasze szczęście w dalszym ciągu jego bardzo cięte i celne komentarze potrafią wzbudzić uśmiech choćby w najbardziej emocjonującym i stresogennym momencie gry. Nauczył się również poruszać jeszcze wolniej niż dotychczasowa metoda ultrawolnego przemykania się: w przykucnięciu i z wykorzystaniem metody - wciśnięcie klawisza na ułamek sekundy - pauza, znów wciśnięcie - i znów pauza... Nie powiem - przydatne, zwłaszcza gdy mamy sporo czasu, a trwonić Moss Arrow żal.

Nie dosyć jednak innowacji. Wprawdzie w kreacji głównego bohatera, o ile mnie zawodna pamięć nie myli, wszystko prócz wyżej wymienionych jest po staremu (bo i niewiele było do usprawnienia), to tak w osprzęcie, jak kreacji świata zaszły niewielkie rewolucje. Weźmy na warsztat przedmioty, które ułatwiają życie złodziejowi, a komplikują pilnującym porządku. Nadal u pasa nosić będziemy pałkę do ogłuszania tych, którzy dali się podejść, na plecach zaś miecz, łuk i kołczan na tych, co to podejść się nie dali. Jednak w kołczanie tym znalazło się miejsce na dodatkową przegródkę dla kolejnego rodzaju strzał. Jest nim Vine Arrow, strzała z pnączem, czyli wariacja na temat Rope Arrow. Różni się od poprzedniczki tym tylko, że czepia się już nie drewna, a metalu, i że lina z niej opuszczana jest krótsza niż ta w strzałach standardowych. W kieszonkach kamizelki Garreta wprawne palce odnajdą również dwa dodatkowe flakoniki, oznaczone (i to również Pratchett...) dla łatwej identyfikacji w ciemności alfabetem Braille'a. Znaczki na jednej powiedzą nam, że namacaliśmy właśnie płyn dający czasową (krótkotrwałą) niewidzialność (ale nie niesłyszalność!); gdy ta obok pozwala na bezpieczny upadek z dużych wysokości.

Ostatnią i - jak się jednak szybko okazuje wcale nie najmniej ważną - nowinką techniczną (cóż, to przecież świat techno-fantasy...) jest coś w rodzaju kamery zintegrowanej ze mechanicznym okiem Garreta. Maleństwo to, niewiele większe od bombki oślepiającej, a nazywane w grze sferą zwiadowczą (bądź, jak chce instrukcja - okiem zwiadowczym) wielokrotnie okaże się nieocenionym skarbem, pokazując nam w całej krasie miejsca, w których z takich czy innych względów samodzielnie pojawić się nie sposób. Dzięki niemu, dla przykładu obejrzymy dokładnie układ kamer w jasno oświetlonym korytarzu, bądź... ledwie widoczną w cieniu sylwetkę naszego herosa - Garreta - w całej jego mrocznej okazałości! Dodatkową zaletą Scouting Sphere jest fakt, że - o ile nie znalazła się poza naszym zasięgiem - możemy ją zebrać i skorzystać z jej usług ponownie. Jedyną wadą zaś to, że po "odłączeniu" jej od oka nie możemy na

w gruncie rzeczy strażników napawa nas dziwnym wstrętem).

A wiedzieć Wam trzeba, że niejednokrotnie będzie to znacznie trudniejsze niż w części pierwszej. Przyczyn tego stanu rzeczy należy szukać w paru miejscach. Przede wszystkim sam design plansz: twórcy Thief 2 wzięli sobie do serca opinie graczy, którym, jak wynika z ankiet, najbardziej podo-

Jeśli pociąga Cię (jak mnie) gra, w której większość czasu spędzać będziesz siedząc w absolutnym bezruchu, wpatrzony ze zgrozą wymalowaną na twarzy w jeden punkt na ekranie i zasłuchany, jak w którymś z tylnych głośników narasta nieznany Ci jeszcze dźwięk - nie zawiedziesz się - Thief 2: The Metal Age jest świetnym prezentem dla wszystkich wielbicieli mroków nad światem.

nowo nawiązać kontaktu. Tyle jednak powiedzieć można o wynalazkach ułatwiających życie złodziejom.

Ale nie o wynalazkach w ogóle. Wiedzieć bowiem grającym trzeba, że rozwój technologii (nawet jeśli oparta jest ona na parze) sprawił, że mroku, w którym bezpiecznie można zniknąć jest w Mieście jakby mniej. Nagle zaroiło się od nienawistnych kamer strażniczych (pojawiały się już uprzednio, chociażby w więzieniu Hamerytów, jednak to dopiero Mechanists uczynili z nich broń powszechną), lamp gazowych (można je wygasić, jednak nie zdziwcie się, gdy przechodzący strażnik zechce zaświecić ją znowu). A i sami strażnicy jakby coś wynieśli z poprzednich spotkań z Garretem i jemu podobnymi. Zdarzyć się więc może, że jedynym skutkiem precyzyjnego upuszczenia pałki na głowę przechodzącego strażnika będzie głośny brzęk metalu, bo nosi cienki metalowy helm. Więcej - posłanie weń strzały z gazem wcale nie zmusi go do gwałtownego spotkania z podłogą, bo wyposażono go w maskę gazową. Nie wszystkie więc plansze da się oczyścić do ostatniego (o ile, naturalnie, przestrzegamy niepisanego kodeksu złodziei i myśl o zabijaniu niewinnych bały się misje typowo złodziejskie, bez wątków nadzwyczajnych i nadprzyrodzonych. Właśnie dlatego większość plansz w The Metal Age (których, nawiasem mówiąc jest 15) to zadania typowo miejskie, ze wszystkimi konsekwencjami tego stanu: mniej trawników i miejsc całkowicie ocienionych, więcej bruków, marmurów, metalowych posadzek i - ech - lamp i skomplikowanych systemów alarmowych. Weźmy na przykład taki bank, który odwiedzamy w godzinach jego nie-urzędowania i staramy podjąć przedmiot, który wyniesiono już do skarbca - patefon... Marmury, długie jasno oświetlone korytarze, strażnicy w metalowych czepkach, i oczywiście dziesiątki kamer...

I to nie jest jednak wszystko - sytuację i tak już nie do pozazdroszczenia dodatkowo komplikuje fakt, że strażnicy teraz poruszają się nie tylko po ustalonych ścieżkach, co wcześniej pozwalało na dokładne wyliczenie sposobnej chwili. Nie mam wprawdzie całkowitej pewności, ale wydaje mi się, że pojawiło się coś jak pola aktywujące strażników. Niejednokrotnie bowiem czaiłem się przez wiele minut przed wejściem w jakiś jasny hall, po czym, upewniwszy się, że straż nie zwykła go odwiedzać, wchodziłem weń tylko po to, by w parę sekund później uciekać przed zmaterializowanym nagle patrolem. Widać to również w paru innych miejscach: w katedrze Mechanistów, gdzie - wchodząc od lewej strony nawy głównej - natkniesz się na przechodzącego robota strażniczego, gdy dla odmiany chodząc korytarzami po prawej nigdy go nie spotkasz. Cóż, nie sposób nie zgodzić się, że gra jest dzięki temu ciekawsza (czytaj: więcej stresów), z drugiej jednak strony - nie jest to to, co nazwać można wiarygodnym światem gry...

Choć nie da się ukryć - w The Metal Age i tak jest to niewiarygodność łatwiejsza do przełknięcia niż wiele elementów z The Dark Project. Natłoczenie złych bóstw, mutantów, nie-martwych itd. mogło w końcu wzbudzić wątpliwości u najzagorzalszego nawet zwolennika takich klimatów. Na szczęście w dwójeczce - za co twórcom gry należą się najgorętsze podziękowania - widać, że utyskiwania graczy nie były daremne i proporcje zostały przywrócone. Można więc spotkać tych, którzy po ziemi chodzą chyba jedynie z przyzwyczajenia. (Ucieszyłem się nawet widząc w kryptach katedry widmo Hameryty: fakt, że wciąż powtarzał słowa - "join us, join us now" - tak jak zwykł robić to w Mrocznym Projekcie, jakoś tak pozytywnie mnie doń nastroił. Nawet go nie "wyegzorcyzmowałem" dwiema bombkami oślepiającymi). Można napotkać zwierzoludzi (tu Małpoludy), znajdziesz się także w miejscach różniących nieco od tych które zwykle odwiedziedzasz. Jednak i tak większość czasu spędzisz w stechnicyzowanym Mieście.

Ano właśnie - dotąd bardzo oględnie traktowałem sam świat i zmiany, jakie w nim zaszły, a wokół których kręci się fabuła The Metal Age. A wygląda ona - w dużym uproszczeniu - tak: w mieście pojawił

się nowy Szeryf - Gorman Truart. Z ulic znikają bezdomni i osobnicy traktujący mroki jako naturalne środowisko pracy. Nietrudno się domyślić, że i Garret nie jest przez nowe władze mile widziany. Ale to nie wszystko. Miasto zostało podzielone na strefy wpływów. I tak jak dawniej trzęsli nim Hammeryci, tak teraz rządzą Mechanists (nazwijmy ich - Mechanikami, a co!). Zeszła to odłam poprzednich "władców": pozbawieni sumienia wynalazcy i nowatorzy. To dzięki nim dawny świat magii i techniki coraz bardziej polaryzuje się w kierunku rozumu. To przez nich ulice i domy są jaśniejsze, lepiej strzeżone (chociażby wspomniane roboty-strażnicy czy systemy alarmowe), a w domach pojawiają się patefony i inne nowinki techniczne. To oni wreszcie - jak się okaże stoją za tajemniczym czyszczeniem ulic z żebraków, prostytutek i innych istot nocy. Ale i to nie wszystko - role epizodyczne odegrają również Pagans (Poganie), czyli ostatni wierni Trickstera, mocno podupadli Hammeryci i naturalnie tajemniczy Keepers, z których - jak może pamiętacie - wywodzi się sam Garret. W tym gąszczu musimy się odnaleźć, a zapewniam Was: tło tak bogate oferuje naprawdę sporo emocji i niespodzianek.

The Metal Age jest sequelem opartym na tym samym silniku co jego poprzednik. Dark engine wykorzystany w Thief 2 jest jednak jego usprawnioną wersją (nowszą nawet od tej wykorzystanej w innej wybitnej grze Looking Glass - System Shock 2). Obraz wyświetlany jest w 16-bitowej palecie kolorów, efekt jednak niewiele się różni, prawdę mówiąc, od wcześniejszego - 8-mio bitowego. Dla odmiany jednak natychmiast zauważalne jest poprawienie tekstur, chociażby tych kryjących szkielety postaci (w tym nowych - dzieci). Wreszcie dodano efekty pogodowe (mgła) i stworzono... niebo. Wreszcie prawdziwe niebo - takie z przesuwającymi się jaśniejszymi chmurami na ciemnym niebie, takie, które nawet najbardziej śpieszących się złodziei zmusza do zwolnienia kroku... (Dla równowagi - w parę godzin później wszedłem w las i... zdecydowanie przyśpieszyłem kroku, wbijając wzrok w ziemię. Tfu, co za ohyda!).

Dźwięk... Bogowie - pod tym względem już Thief był osiągnięciem mistrzowskim! Był pierwszym tytułem w ogóle, który przesunął ciężar gatunkowy dźwięku w górę skali, kto wie, sprawiając że jego wpływ na ogólne wrażenia przewyższył wrażenia wizualne! Thief bowiem to nie tyle widowisko, co słuchowisko! Dlatego też dobre nagłośnienie w Thief 2: The Metal Age jest wszystkim, podstawą i współtwórcą sukcesu, bohaterem i tłem, najlepszym przyjacielem i najgorszym wrogiem. Dźwięki naturalnie nadal podlegają fizyce (wytłumiają się, gdy strażnik skręci za narożnik korytarza, wyostrzą zaś, gdy przyciśniemy ucho do drzwi), w dalszym też ciągu towarzyszyć nam będą ambientowe pogłosy tła, tak świetnie podbudowujące nastrój grozy. No, z tą grozą może odrobinę przesadziłem - Thief 2 bowiem jest z jakiś nieokreślonej przyczyny mniej przerażający niż The Dark Project: brakuje tej absurdalnej, ale jednak niesamowitości. Pewnie też dlatego w czasie całej gry przestraszyłem się najbardziej... Garreta. Zwykle głośny komentarz pośród totalnej ciszy zaskakiwał mnie dokładnie w momencie, gdy akurat niczego usłyszeć się nie spodziewałem...

Przygotowując sobie materiały, zdałem sobie w pewnym momencie sprawę, że najbardziej odpowiednim pytaniem w przypadku Thief 2 jest: co i w jakim stopniu uległo odmianie od czasów Mrocznego Projektu. To bowiem, że gry są do siebie podobne było wiadome od samego początku. Fakt - zmieniło się sporo, doszło parę nowości, zmienili główni wrogowie (teraz to zębatka i zniekształcony metalowym podniebieniem głos znaczy przeciwników...). Jednak podobieństwa nie sposób nie zauważyć i ci, którzy zaliczyli w swym życiu Złodzieja (bez skojarzeń), poczują się w The Metal Age natychmiast, jak w fotelu przy kominku. Więcej nawet - można mieć pretensje, dlaczego nie poprawiono chociażby trajektorii lotu strzał (ognistej i gazowej - wiem, że tak było, ale powinno być inaczej...). W dalszym ciągu też nie pokuszono się o zaimplementowanie trybu multiplayer, wreszcie - co stanowi najważniejszy chyba mankament - nie wyeliminowano przekłamań graficznych i usprawniono zarządzania pamięcią komputera, tak, by nie zaczynał haczyć po kilkudziesięciu minutach grania...

Jeśli jednak w dalszym ciągu pociąga Cię (jak mnie) gra, w której większość czasu spędzać będziesz siedząc w absolutnym bezruchu, wpatrzony ze zgrozą wymalowaną na twarzy w jeden punkt na ekranie i zasłuchany, jak w którymś z tylnych głośników narasta nieznany Ci jeszcze dźwięk - nie

zawiedziesz się - Thief 2: The Metal Age jest świetnym prezentem dla wszystkich wielbicieli mroków nad światem i satysfakcjonującego głuchego stęknięcia precyzyjnie ogłuszonego strażnika. Nic dziwnego jednak - Thief dawno przestał być jedynie pozycją w cenniku, tytułem w ofercie wydawniczej. To furtka, przez którą tacy, jak my prześlizgują się do Miasta, w mrok... □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Looking Glass Studios
Dystrybutor: Mirage/IM Group
Internet: http://www.eidosinteractive.com
Wymagania: Win 95, 98, C300, 64 MB RAM, CD 8X
Akcelerator: wymagany

Plusy:
- niepowtarzalny nastrój
- wyjątkowa sugestywność strony dźwiękowej
- koncepcja plansz
- doskonała fabuła i nakręcające ją przerywniki filmowe
- dobra oprawa graficzna
- Thief, po prostu

Minusy:
- przekłamania graficzne
- kłopoty z zarządzaniem zasobami pamięci

techland
Crime Cities

GRAND prix WORLD

Giercowałem sobie właśnie z wywalonymi jęzorem (ach te emocje) w F1 2000, kiedy pojawił się wśród nas Naczelny z wielką paczką pod pachą i oznajmił uroczystym tonem, że przyszły gierki z Microprose. Wśród wyjmowanych pudełek pojawił się także kartonik ze zdjęciem bolidu Formuły 1. "Ani chybi Grand Prix 3. Szkoda, że mam już na tapecie jedne wyścigi" - pomyślałem i obojętnie poszedłem grać dalej w F1 2000.

ELD (np: Myrkskog "Deathmachine")

Kilka dni później zaglądnąłem do Naczelnego po coś do grania i... dostałem pudełko sygnowane logiem Microprose z wizerunkiem bolidu. Pogwizdując (bezskutecznie próbowałem zanucić jakiś kawałek z ostatniej płyty Deranged ;)), wróciłem do swego kompa i dopiero wtedy bliżej przyjrzałem się temu, co trzymałem w łapach. Jakież było moje zdziwienie, kiedy odkryłem, że nie jest to Grand Prix 3, tylko Grand Prix World i nie jest to kolejna symulacja Formuły 1, ale jej menedżer. Co w tym dziwnego? Niby nic. Przecież w historii gier komputerowych mieliśmy do czynienia z co najmniej kilkoma menedżerami Formuły 1. Zgoda, ale żaden z nich nie stał na najwyższym poziomie i od jakichś dwóch lat nie pojawił się żaden nowy. Wszystkim poprzednikom Grand Prix World zarzucano przede wszystkim zbyt duże skomplikowanie, toporny interfejs i niestaranną grafikę. Nie ulegało jednak wątpliwości, że w końcu powstanie taka gra, która będzie mogła rywalizować z menedżerami piłkarskimi. I w końcu powstała. Przywitajmy głębokim ukłonem Grand Prix World.

Nie mam żadnych wątpliwości. Grand Prix World jest tym wśród menedżerów Formuły 1, czym Championship Manager pośród menedżerów piłkarskich. Absolutna klasa! I obowiązek dla fanów Formuły 1. Wiem, co piszę. Zagrajcie, a będziecie tak samo zdumieni, że menedżer Formuły 1 może aż tak bardzo wciągnąć.

Zanim jednak rozpoczniecie grę, radzę zapoznać się z opcją Formula One Racing. Można chyba rzec, że jest to coś w stylu encyklopedii o wyścigach Formuły 1. Znajdziesz tutaj wszelkie informacje na temat drużyn, konstruktorów, silników, opon oraz jakimi prawami rządzi się wyścig, kwalifikacje etc. Radzę to wszystko uważnie przeczytać (pod warunkiem znajomości angielskiego) i wypada tylko żałować, że nie dostaniemy Grand Prix World zlokalizowanego. Nie każdy przecież perfekcyjnie włada językiem Charlesa Dickensa. Z drugiej jednak strony jest to kolejny przykład na to, jak ważne są w dzisiejszych czasach języki obce.

Zakładam jednak, że chyba sobie jakoś dacie radę nawet bez czytania tego, co jest zawarte w opcji Formula One Racing. Przecież wiadomo z grubsza, o co chodzi. Podobnie jak w przypadku menedżera piłki kopanej, tak i w Grand Prix World chodzi o to, aby okazać się jak najlepszym w klasyfikacji zespołowej i indywidualnej (jednak ważniejszy jest tryumf w tej pierwszej kategorii. To tak, jak w piłce, nie liczy się kto strzela, najważniejsze są punkty), zarobić jak największej kasy na sponsorach, stworzyć najdoskonalszy bolid, zatrudnić najszybszych kierowców, najlepszych mechaników, inżynierów, projektantów etc. Zasady są zatem proste, a cała sztuka polega na tym, aby jakoś do tego dojść.

Już na początku gry czeka na Was poważny dylemat, a mianowicie wybór stajni, którą pokierujesz. W grze nie ma czegoś takiego jak stopień trudności, ale oczywiste jest, że gdy zdecydujesz się poprowadzić stajnię Williamsa czy McLarena, to będzie Ci łatwiej, niż kiedy obejmiesz we władanie Saubera czy Arrows. Większy budżet, lepsza obsługa techniczna i kierowcy, potężne zaplecze... teoretycznie wszystko co powinno zapewnić sukces. Ale to tylko sucha teoria, bo podczas walki na torze liczy się przede wszystkim zmysł taktyczny. Można dysponować najszybszym bolidem i najlepszym kierowcą, a i tak duże prawdopodobieństwo jest, że wyścig zakończy się przegraną, jeśli nie okażesz się mistrzem taktyki oraz... szczęściarzem. Szczęście to w czasie wyścigu jakieś 50% sukcesu. Nigdy bowiem nie można przewidzieć, czy bolid podopiecznego nie złapie awarii, nie zderzy się z przeciwnikiem lub po prostu nie wypadnie z toru.

Nasze obowiązki w Grand Prix World można podzielić niejako na dwie części. Pierwsza funkcja to zarządzanie stajnią. Szef stajni na co dzień boryka się z tysiącami drobiazgów. Te "drobiazgi" to zatrudnienie kierowców (dobry rezerwowy lub jak kto woli kierowca testowy to też skarb), inżynierów i mechaników, budowa nowych (czytaj lepszych) bolidów, ulepszanie i naprawa obecnych, testy na torze, ulepszanie części bolidu (hamulce, zawieszenie, skrzynia biegów itd.), podpisywanie umów z producentami silnika, opon i paliwa, rozbudowa zaplecza technicznego (fabryka, tunel aerodynamiczny, warsztat etc.) oraz pozyskiwanie sponsorów, sprzedawanie licencji na używanie loga stajni (np. na odzież, gry komputerowe (sic!) itd.), imprezy dla VIP-ów i tak bez końca. Sporo tego nieprawdaż? Aczkolwiek dla wytrawnych menedżerów to z pewnością zaleta gry, a i żółtodzioby nie powinny narzekać, gdyż dzięki prostemu intefejsowi łatwo się połapać w tych wszystkich opcjach nawet bez zaglądania w instrukcję. Tym bardziej, że większość opcji odwiedzamy tylko na początku sezonu. Druga część naszych obowiązków dotyczy za to samego wyścigu i taktyki jego rozgrywania. Wybór kierowców, bolidów, silnika czy opon to prosta sprawa. Kłopoty zaczynają się od kwalifikacji. Choć to i tak mały browarek w porównaniu do wyścigu.

Twoim największym problemem podczas kwalifikacji jest wybranie momentu, w którym na torze pojawią się bolidy z logiem Twojej stajni, na ile okrążeń mają mieć one paliwa (mniej benzyny w baku to lepsze czasy), jakie wybrać opony (to akurat jest uwarunkowane pogodą) i wreszcie - jak mają pokonywać kierowcy okrążenia. Po zakończonych kwalifikacjach pora na ustalenie taktyki na wyścig. Ustalasz zatem, na których okrążeniach kierowcy mają zjechać do pit stopu, aby uzupełnić paliwo (pamiętaj oczywiście, aby nie zjechały na tym samym!) i czy zmieniać w pojazdach opony. Sam wyścig to kwestia dobrego nosa taktycznego, a także loteria oraz walka nerwów. Najważniejszy jest wpływ gracza na styl jazdy oraz taktykę kierowcy. Styl jazdy określa się poprzez ustalenie agresji kierowcy w kilku opcjach. Ma to swoje

Pytanie zatem brzmi, kto ma czas siedzieć po kilka godzin, aby rozegrać jeden wyścig? Odpowiedź jest jednoznaczna: każdy, nawet ja. Ta gra jest najzwyczajniej w świecie genialna! Kiedy się rozpocznie grę, to wszystko dookoła idzie w zapomnienie. Nigdy bym się nie spodziewał, że tak emocjonującą grą może być menedżer Formuły 1.

Zaskakujący jest również wygląd graficzny Grand Prix World. Zgadza się, już dawno minęły czasy, kiedy programiści uważali, iż menedżery mogą mieć słabą grafikę, bo liczy się przede wszystkim grywalność. Obecnie gry te są staranie dopracowane, a niektóre nawet wykorzystują dopalacze graficzne. Nie inaczej jest z Grand Prix World. Grafika jest perfekcyjna i bez wątpienia najlepsza, z jaką się spotkałem, grając w menedżery. Menusy są świetnie dopieszczone, kolory znakomicie dobrane, ikonki rozsądnie rozmieszczone. Żaden menedżer piłkarski się nie umywa. A już na pewno jeżeli chodzi o przedstawienie wyścigu (zwłaszcza, że piłkarze raczej się nie ścigają;-)). Ekran zostaje podzielony na sześć części. Na dole znajdują się dwa okienka, które służą do wydawania poleceń kierowcom. Ekran powyżej jest podzielony na cztery monitory, które mają za zadanie symulować, że gracz znajduje się w boksie teamu. I tak rzeczywiście jest! Dzięki tym monitorom mamy całkowity przegląd sytuacji. Standardowo po lewej stronie są dwie kamery pokazujące jazdę bolidów po torze, a z prawej aktualną klasyfikację oraz mapę toru wraz

z rozmieszczeniem bolidów. Znakomicie pomyślane. Poczynione obserwacje pozwalają na natychmiastową reakcję i wydanie odpowiednich poleceń kierowcom. Bombowo zrobiono animację wyścigu. Kilkanaście kamer pokazuje śliczne scenki ze ścigającymi się bolidami. I nie są to jakieś tam sobie animacje. Pokazują one dokładnie to, co rozgrywa się na torze i zmieniające się warunki atmosferyczne. Nietypowo jak na menedżera potraktowali programiści dźwięk. Jest on doskonały, chociaż na dłuższą metę trochę uciążliwy. Ile czasu można słuchać warkotu silnika? Za to cały czas mógłbym słuchać rozmów przez intercom pomiędzy kierowcami a boksem. Nie mam zastrzeżeń również do muzyki. Nie jest to może kompozycja zapadająca na dłużej w pamięci, ale dzięki małej intensywności pozwala skoncentrować się na grze. W sumie oprawa audiowizualna jest rzetelnym uzupełnieniem tej znakomitej gry.

zalety i wady. Jest więc Acceleration (dobry start, ale używanie tej opcji przez dłuższy czas prowadzi do spadku przyspieszenia), Breaks (zbyt eksploatowane hamulce mogą doprowadzić do kraksy), Top Speed (dzięki temu wykręca się lepsze czasy, lecz prowadzi do przegrzania silnika), Kerb Use (poprawia osiągane czasy oraz pomaga w wyprzedzaniu za cenę ryzyka uszkodzenia zawieszenia), Off Racing Line (pomaga w wyprzedzaniu, ale łatwo jest zgubić przyczepność i wylądować poza torem), Line Defence (polecam użyć, gdy nie chcesz, aby ktoś Cię wyprzedził, niestety często prowadzi to do kolizji), Overtaking Position (z jakim zaangażowaniem ma kierowca wyprzedzać). Hmmm... trochę to skomplikowane i ciężko zdecydować się na jakiś konkretny styl jazdy. Najlepiej jest go korygować podczas wyścigu w zależności od sytuacji na torze. Taktyka ogranicza się do sześciu poleceń: Pit Now, Flying Lap, Ease Off, Do or Die Block, Do or Die Overtake i Let Car Pass. W zasadzie te nazwy mówią wszystko. Pierwsza opcja służy do natychmiastowego przywołania bolidu do Pit Stopu (np. kiedy bolid ulegnie jakiejś nieprzewidzianej awarii). Po kliknięciu na Flying Lap Twój kierowca za to pojedzie na całego (czy muszę pisać, czym to się może dla niego skończyć?). Natomiast po wyborze Ease Off kierowca odpuści sobie okrążenia (polecam to jednak, gdy masz jakąś awarię).

Czwarte polecenie to blokowanie rywala za wszelką cenę. Z kolei Do or Die Overtake powinieneś użyć, gdy bardzo zależy Ci na wyprzedzeniu przeciwnika, który jedzie przed Twoim kierowcą. I wreszcie Let Car Pass służy do... puszczenia znajdującego się z tyłu bolidu przed siebie. Może to nie Fair Play, ale nie od dziś wiadomo, że Formułą 1, tak jak i piłką nożną rządzą pewne układy. Uff... to chyba wszystkie opcje. Teraz już możecie rozsiąść się wygodnie w fotelu i modlić się, aby na którymś okrążeniu nie wystąpiły jakieś nieprzewidziane kłopoty w postaci awarii, kolizji czy zwyczajnie wypadnięcia z toru. Jako że wyścig składa się z kilkudziesięciu okrążeń, to o takie przykre niespodzianki nietrudno. Jeżeli już o tym mowa, to uważam, iż długość wyścigu to największa bolączka i jedyny poważny mankament Grand Prix World. Owszem, czas można przyspieszyć, ale tylko do 150%, czyli rozgrywa się on zaledwie nieco szybciej niż prawdziwa gonitwa. Niby istnieje też opcja przyspieszająca czas o wiele mocniej, ale wówczas nie mamy już żadnego wpływu na wyścig.

Kochasz menedżery? To dlaczego czytasz jeszcze tę recenzję zamiast wracać już ze sklepu z pudełkiem Grand Prix World pod pachą? Firma Microprose kolejny raz udowodniła, że nikt się z nimi nie może równać w kategorii gier o Formule 1. Oni są the best. Stworzyli wyśmienitego menedżera z olbrzymią ilością opcji, rewelacyjnym realizmem, doskonałą grafiką i dźwiękiem, a nade wszystko ta gra wciąga! Całe święta spędziłem przed monitorem, wstając tylko po to, aby zmienić w wieży kompakty. I oczywiście przynieść sobie ciasto z kuchni :). Jestem pewien, że na Was Grand Prix World podziała równie intensywnie. □

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
MicroProse
Dystrybutor:
CD PROJEKT
(022) 8257151
Internet:
http://www.grandprixgames.com
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta muzyczna
Akcelerator:
zalecany

Plusy:
- WCIĄGA!!!
- znakomita (jak na menadżera) grafika
- rewelacyjne animacje
- prosty interfejs
- nieskomplikowany, aczkolwiek bardzo realistyczny menedżer
- dużo opcji
- doskonały dźwięk i niezła muzyka

Minusy:
- składy, teamy i sponsorzy z sezonu 1998
- pożera strasznie dużo czasu

Najpopularniejsza platformówka na rynku!

JAZZ JACKRABBIT 2 the secret files

całkowicie po polsku

Seria gier Jazz JackRabbit 2 **The Secret Files** i **Zimowe Przygody** to doskonała rozrywka.

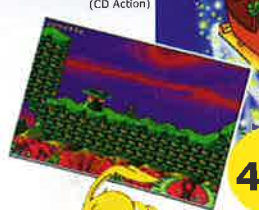
Mnóstwo dynamicznych, naszpikowanych niespodziankami poziomów, setki przezabawnych przygód...

DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2
ZIMOWE PRZYGODY

... tryb jednego lub wielu graczy w kilku trybach współdziałania. Troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori. Edytor poziomów...

'Po prostu fajna rodzinna platformówka'
(CD Action)



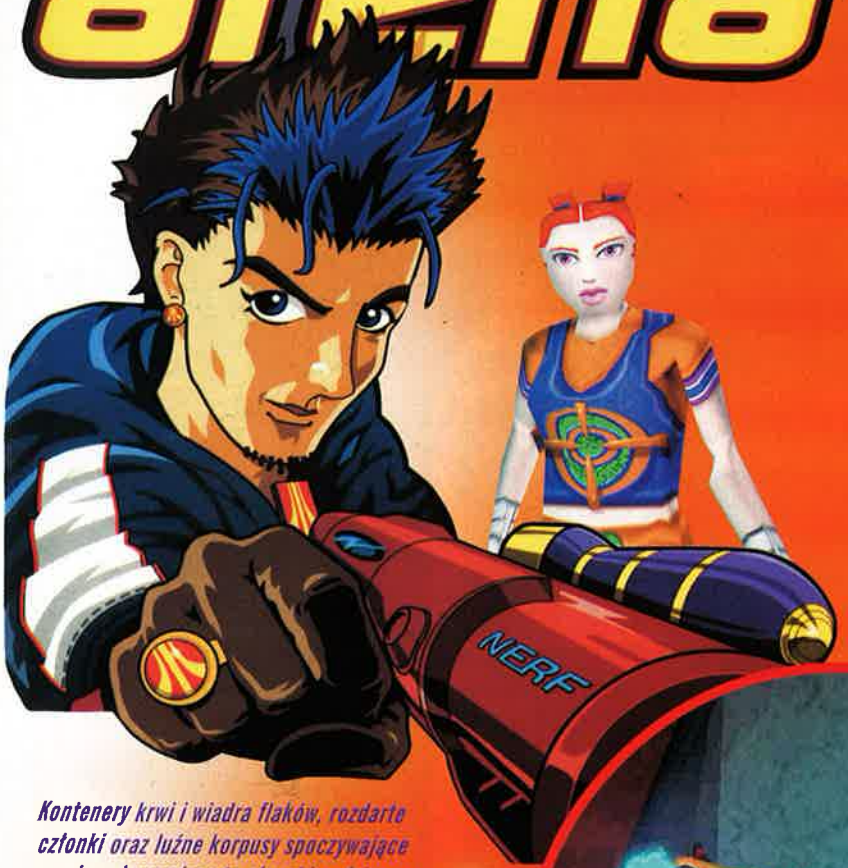
49,90

L.K. Avalon
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 856 99 12
office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Win. 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia. Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

NERF arena



Kontenery krwi i wiadra flaków, rozdarte członki oraz luźne korpusy spoczywające na zimnej posadzce to obrazki codzienności z naszych ulubionych gier z klanu FPP. Pamiętacie jeszcze ten przełom i niesamowity, wręcz namacalny mrok Quake I? Wszechobecna symbolika zła, przerażające potwory i wciskający się przez wytrzeszczone oczy strach, który czeka tylko, aby złapać zabłąkanego gracza za gardło? Tak, to jest to, co misie uszatki lubią najbardziej. Sprasowana atmosfera przesycona oparami śmierci i zniszczenia to obowiązkowy punkt programu w każdej nowej produkcji z gatunku. Podobnie było przecież i w Quake II, Unrealu, Half-life, Blood 2 itp. Recepta na sukces była jedna: rurociąg z posoką, pukawki rozpylające wrogów na ścianach, dużo miejsca do biegania, fajne lokacje z trupami i wisielcami na ścianach zamiast innych dekoracji.

Czarny Iwan

Do tej listy moglibyście zapewne dodać kilka swoich propozycji opar tych na doświadczeniu i dogłębnej refleksji nad znanymi Wam tytułami. Cały ten mięsny majdan, to oczywiście świetna sprawa i morze niepowtarzalnej rozrywki. Okazało się jednak, że można zrobić coś w temacie i bez wymienionych wyżej składników surowcowych. Co ciekawe nie oznacza to zakalcowatego gniota, który stanie w gardle miękką kluchą. Tytułem, który przełamał stereotypy i okazał się zadziwiająco świeżą, niczym oddech Naczelnego, grą, jest Nerf Arena Blast. Pierwszy rzut oka na pudełko sprawia, że zastanawiamy się, czy to opakowanie po landrynkach, czy może farbkach akwarelkach. Pastelowe kolorki, rysunkowe buźki i charakterystyczne postacie: wypisz, wymaluj Załoga G (dla młodszych Czytelników: Załoga G to mangowa kreskówka, którą TVP emitowało jakieś 10-15 lat temu). W każdym bądź razie nie widać ani skrawka Orga, kawałeczka piły tarczowej, w ogóle nic, co tak miłe naszym sercom.

Intro tylko pogłębia pierwsze wrażenie. Na pierwszym planie przesuwa się lufa jakiejś broni, szybkie cięcie: dłoń i ramię dzierżące tę pukawkę. Wszystko O.K., tyle tylko, że giwera wygląda jak pistolet na wodę made in China a facio niczym plastikowa zabawka z jajka niespodzianki. W tym momencie zmełłem kilka brzydkich słów i czym szybciej odpaliłem grę, aby mieć już to za sobą.

Wkraczając na arenę, wybieramy jednego z czterech bohaterów i decydujemy się, jaki stopień zawodowstwa będzie reprezentować. Do wyboru mamy NERF JUNIOR, PRO-AMATEUR, SUPER NERF, MEGA NERF. Giera jest klasycznym shooterem, więc darowano sobie jakikolwiek scenariusz, a tym bardziej story na miarę Half-Life'a. Zaczynamy grę i od razu jest bardzo wesoło. Plansze wyglądają jak plastikowe, przeważają kolory czerwony, niebieski, żółty, zielony i to w swych najbardziej żarówiastych odcieniach. Po tej palecie pląsają równie barwni ludkowie strzelający do siebie strzałkami wyposażonymi w przyssawki, a wierzcie mi - jest to jedna z najpospolitszych i najzwyczajniejszych broni. Szczęka opada do podłogi a oczy spontanicznie się wybałuszają.

Wszystko nabiera jednak sensu i prawdziwego kolorytu po kilku godzinach grania. Nerf Arena Blast to wygniatająca mózg gra, która daje potężnego kopa i tłoczy hektolitry adrenaliny do krwi. Pozornie dziecięcy klimacik wcale nie umniejsza jej grywalności, a pewne rozwiązania nawet ją podbijają.

Skoro w Nerf Arena Blast nie dostarczono świeżych brykietów mięsnych, musiano zaserwować nam coś innego. Wkraczając na arenę, rozpoczynamy zabawę zbliżoną bardzo do "paint ball". W grze nie mamy jednak pocisków z farbkami. Każdy zawodnik wyposażony jest w specjalną zbroję, w której skondensowano określony zasób energii. Celna seria w zbroję częściowo ją rozładowuje. Jeżeli energia spadnie do zera, zawodnik zostaje wyłączony z gry, a gracz, który go unicestwił może zająć się spadkiem (broń, punkty). Oczywiście istnieją możliwość podładowania kombinezonu. Nie będzie to jednak dynamo ze starego "składaka", ale trzy odmienne rodzaje "plecaków" (25, 50, 100 jednostek energii) oraz małe bateryjki po 5 jednostek. Każda arena to trzy odmienne rodzaje zabawy. Obok klasycznego, deatchmatchowego pojedynku (Point Blast) mamy jeszcze zabawę w rodzaju 'capture the flag' (Speed Blast) oraz grę, w której należy zebrać i umieścić w specjalnym koszu siedem kul (Ball Blast). Kule są porozrzucane po całym poziomie i każdy z zawodników może mieć ich kilka w plecaku. Nie zawsze więc opłaca się szukać kul, częściej spotkamy przeciwnika i to jemu zabierzemy bagaż. Kto pierwszy zbierze wszystkie siedem rodzajów kul i umieści je w koszu, wygrywa.

W każdym z trybów gry można zdobyć pewną ilość punktów i stanąć na podium. Tylko medalowe pozycje umożliwiają z kolei przejście do następnej areny. Tychże jest osiem, przygotowanych w odmiennej tonacji i klimatach. Skyscraper Arena to ulice między drapaczami w Nowym Yorku, Orbital Arena przypomina stację orbitalną a Barracuda Park to podwodna

Bronie

Secret Shot

Twoja podstawowa broń. Dobry, jeśli nie masz czegoś innego, ponieważ amunicja nigdy się nie kończy i nie musisz rozglądać się po kątach za magazynkami. Strzela strzałkami z przyssawkami, fajnie można naszpikować przeciwnika. Wadą tej broni jest słaba siła pocisków. Nie jest to również broń szybkostrzelna, o czym się przekonasz, gdy zmierzyć się z przeciwnikiem, który będzie dysponował konkretniejszą bronią. Alternatywne pociski są nieco mocniejsze, lecz częstotliwość ognia jest jeszcze mniejsza.

Ballzooka

Strzela piłkami szybko i mocno. Rykoszety są równie groźne. Ta broń używa tych samych pocisków co Pulsator, tyle, że nie są one połączone liną. Magazynek Ballzoooka mieści maksymalnie 60 pocisków. Jest to najlepsza broń do walki w niewielkich, mocno ograniczonych strefach w rodzaju małych sal, korytarzy, szybów schodów. Alternatywny ogień to zielone lepidło, które przyczepia się do butów jak przysłowiowe g@wno. Różnica jest jednak taka, że owe "zielone cuś" uziemia przeciwnika jak muchę w smole. Jest to dobry moment, aby załatwić gościa. Kłopot z zielonym lepidłem jest taki, że do Ciebie też się lepi, tak wiec strzelaj celnie i patrz pod nogi.

Wildfire

Szybkostrzelna broń, która jest jedną z najlepszych w krótkim dystansie. Ta broń może być niezwykle niebezpieczna w rękach doświadczonego gracza. Strzela strzałkami, ale ponieważ częstotliwość wystrzałów jest b. duża, przeciwnik ma naprawdę spory kłopot. Alternatywną strzał to jednoczesna salwa dziesięciu strzałek - prawie nic i nikt nie jest w stanie tego przeżyć.

Sidewinder

Strzela wirującymi dyskami odbijającymi się od ścian. Jedna z szybszych broni w grze i najbardziej użyteczna w ciasnych miejscach jak korytarze, czy schody. Dzięki temu, że pociski odskakują od ścian, można prowadzić kanonadę w taki sposób, aby przeciwnik nie mógł zlokalizować źródła ognia. Alternatywna broń to pocisk, którym sterujesz ręcznie. Wygląda to tak, jakbyś sam stał się tym pociskiem. Lecisz bardzo szybko, więc konieczna jest pewna praktyka w posługiwaniu się tą bronią. Potęga sterowanego ręcznie dysku, wykończy każdego wroga.

Nerf Cannon

Wyrzuca ze sporą siłą duże, kolorowe piłki, które wybuchają po zetknięciu się z przeciwnikiem lub innym pociskiem. Alternatywna broń umożliwia tym razem detonacje bomb w wybranej przez Ciebie chwili (Alt). Pociski są jednak dość wolne i nawet przeciętny gracz może się przed nimi uchylić.

Scattershot

Strzela czystą energią, która natychmiast uderza przeciwnika. Bliższy strzał zabiera 100 % energii pancerza. Działo jest ładowane od tyłu specjalnymi pociskami; jeden wystarcza na cztery salwy. Przeładowanie trwa dość długo, więc uważaj, abyś nie musiał ładować broni w trakcie pojedynku. Alternatywny strzał to jeszcze potężniejsza wiązka energii i większy zasięg jednak wówczas tracisz aż cztery normalne strzały (czyli musisz od razu przeładować broń). Wadą tej broni jest to, że nie możesz dźwigać ze sobą zbyt dużo pocisków klasy Scattershot.

Triplestrike

Broń dalekiego zasięgu. Strzela rakietami, które wybuchają z chwilą uderzenia w cel. Każde trafienie przeciwnika wyłącza go z gry. Bądź bardzo ostrożny. Fala uderzeniowa może wykończyć także Ciebie, jeśli będziesz znajdował się zbyt blisko. Alternatywny strzał oznacza odpalenie trzech rakiet jednocześnie. Przeładowanie broni trwa wówczas dość długo, co jest oczywiście bardzo niebezpieczne.

Pulsator

Są to połączone specjalną liną pociski klasy Pulsator. Lecąc, linka rozwija się na całą swoją długość, zwiększając potencjalny obszar rażenia. Niestety, pociski lecą dość wolno, co jest wadą tej broni. Problem ów znika, jeżeli użyjesz alternatywnego typu ognia. Pociski są szybkie, celne i skuteczne, czyniąc Pulsator najskuteczniejszym i najniebezpieczniejszym typem broni w grze.

Hyperstrike

Skomasowany atak minirakiet. HyperStrike działa podobnie jak ciężki karabin maszynowy. Jest to bardzo dokładna i niezwykle skuteczna broń, jednak dość trudna w obsłudze. Wymaga sporej praktyki. Główny problem z HyperStrike to siła rakiet. Fala uderzeniowa może bardzo łatwo Cię zranić, jeśli zapomnisz się i nie będziesz trzymał dystansu. Problem ten pogłębia się jeżeli używasz alternatywnego typu ataku. Pociski są wówczas mocniejsze.

Whomper

Najpotężniejsza broń w Nerf Blaster, ale jednocześnie najrzadziej spotykana. Whomper strzela dużym, okrągłym pociskiem, który jest czystą energią Nerf. Wybucha przy kontakcie z jakimkolwiek obiektem lub powierzchnią. Po detonacji pocisku pojawia się wielki grzyb energii, który rozrasta się równomiernie we wszystkie strony. Jeżeli znajdziesz się w tej strefie, znikasz z gry. Najbezpieczniej jest strzelać z Whompera, będąc powyżej miejsca wybuchu. Jeżeli użyjesz przycisku Alt, sam przekonasz się jak to jest być frytką.

stacja badawcza. Nerf Arena Blast wspiera się na engine Unreala, co wyraźnie widać, gdy biegniemy korytarzami i rozglądamy się czujnie na boki. Każda arena jest nie tylko dopracowana graficznie i klimatyczna, ale również dobrze zaprojektowana i grywalna. Skonstruowane w podobny sposób jak plansze deatchematchowe w Unrealu, mają własną, niepowtarzalną atmosferę. Być może to dzięki kolorowym farbkom, którymi pomalowano ściany, a być może specyficznej stylistyce wnętrz, które sprawiają wrażenie nieco nierealnych:) dekoracji.

Feeria barw i kolorków na ścianach to jednak nic w porównaniu do pukawek, którymi będziemy się posługiwać. Każdy dziesięciolatek zawyłby z radości na widok takich plastikowych pepeszy. Niech jednak nikogo nie zmyli kolorowa farba i śmieszne kształty. Broń jest bardzo praktyczna i skuteczna. Odmienna pod względem działania, siły rażenia, zasięgu, jest równie sprawna jak naganiacze w Unrealu czy w Quake. W Nerf Arena Blast mamy w sumie 10 pukawek. Sidewinder to przeładowywana, niekonwencjonalna broń strzelająca wirującymi dyskami. Należy jednak ostrożnie się z nią obchodzić, ponieważ dyski odbijają się od ścian i mogą uderzyć w strzelającego. Triple Strike strzela rakietami a Mighty Mo wysyła w kierunku przeciwnika kolorowe kule. Każda z nich to bomba, która uaktywnia się z chwilą, gdy dotknie przeciwnika (można nimi np. zatarasować korytarz). Wszystkie z pukawek mają też alternatywny tryb ostrzału, czyli pociski o zwiększonej sile rażenia.

W trakcie gry słyszymy nie tylko huk wystrzałów i przekleństwa pokonanych zawodników. W tle dudni sobie całkiem miła muzyczka w lekkich rytmach techno, świetnie dopasowana do charakteru Nerf Arena Blast. Trzeba jeszcze dopowiedzieć, że w multiplayera może zagrać aż 20 osób jednocześnie poprzez LAN lub Internet. Niektóre areny są naprawdę duże i rozbudowane. Kilkupoziomowe z masą korytarzy, wind, trampolin, itp. W grze znajduje się również kilka bonusowych, bardzo oryginalnych aren. W jednej z nich jest znacznie słabsza siła ciążenia, z kolei w innej można bardzo łatwo zgubić się w kosmosie, a cała plansza to właściwie szereg trampolin i niewielkich półek.

Nerf Arena Blast zaskakuje oryginalnością pomysłu i wysoką jakością wykonania. Tu po prostu widać setki godzin ciężkiej pracy programistów i grafików. Jakość tkwi w szczegółach, o czym przekonacie się, gdy tylko zawitacie na arenę. Giera jest ponadto niesamowicie grywalna i co bardzo ważne - jakoś nie czuje się braku krwi i trzewi "radośnie" rozrzucanych po ścianach. To po prostu świetna rozrywka i prawdziwy pojedynek z czasem i przeciwnikami. Liczy się tylko zwycięstwo w walce, wyścigu, grze. Ta gierka na pewno nie jest rewolucyjna, ale jest to kawał dobrej roboty, tytuł, który was nie zawiedzie. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Visionary Media

Dystrybutor: Hasbro Interactive

Internet: http://www.hi.co.uk

Wymagania: Win 95/98, P 200 MMX, 32 MB RAM, CD 4x

Akcelerator: konieczny

Plusy:
- oryginalny pomysł
- fajowskie i skuteczne pukawki
- dużo aren
- brak denatów

Minusy:
- kontrowersyjny pomysł
- bardzo cukierowe kolory, niekiedy aż za bardzo

Demo na CD 12/99

TRIDONIS

- płynna regulacja powiększenia pola walki
- wiele różnorodnych scenerii walk
- duże pola gry
- multiplayer do 8 graczy
- pory dnia: dzień, zmierzch i noc
- 24 misje do wypełnienia
- obsługa sztucznej inteligencji
- 2 rasy do wyboru: ziemianie lub najeźdźcy
- ponad 70 typów jednostek
- około 30 typów budowli

2 płyty + 1 audio extra!

79,90

UWAGA! Pierwszy tysiąc nabywców otrzyma prezent od firmy - płytę z poszerzoną ścieżką dźwiękową!

Gra do nabycia wysyłkowo oraz w sklepach komputerowych.

L.K. Avalon, skrytka 88, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 856 9912
email: office@lkavalon.com, www.lkavalon.com

Wymagania: P166, Windows 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia! Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

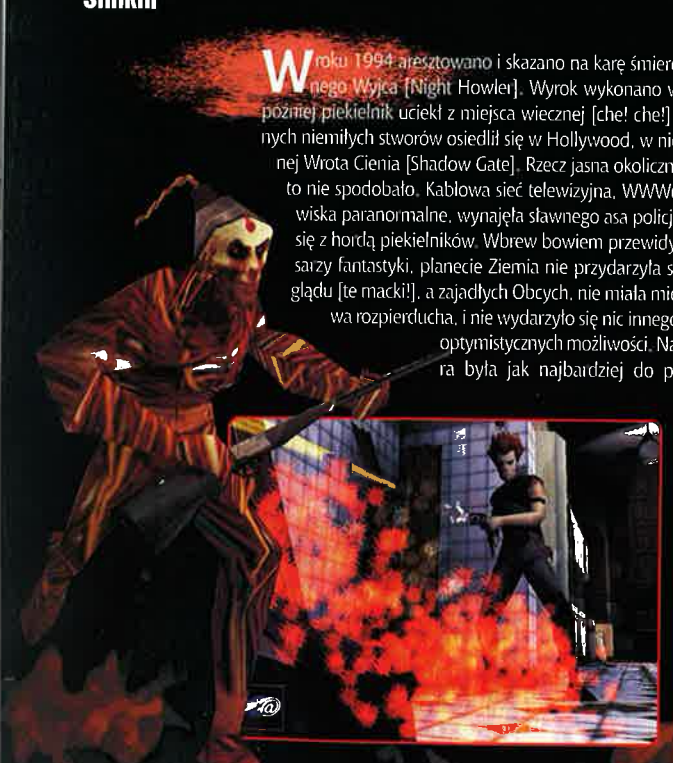
www.tridonis.com

DEVIL INSIDE

Od czasu, jak mój wielce szanowny (acz pieniący się czasami bez potrzeby) ojciec poinformował mnie, że kiedyś nie ruszając się z domu oglądał na ekranie operację hemoroidów prezydenta USA (tego, co wcześniej dorabiał jako aktor), to nic, co się tyczy telewizji, już mnie nie zdziwi. Toteż nie zaskoczyła mnie fabuła najnowszej gry firmy Cryo... A opiera się ona na wcale nie karkotomnym założeniu.

Simkin

W roku 1994 aresztowano i skazano na karę śmierci seryjnego mordercę Nocnego Wyjca [Night Howler]. Wyrok wykonano w 1998 roku, a w dwa lata później piekielnik uciekł z miejsca wiecznej [che! che!] kaźni i wraz z gromadą innych niemiłych stworów osiedlił się w Hollywood, w niesamowitej rezydencji zwanej Wrota Cienia [Shadow Gate]. Rzecz jasna okolicznym mieszkańcom wcale się to nie spodobało. Kablowa sieć telewizyjna, WWW@, która tropi wszelkie zjawiska paranormalne, wynajęła sławnego asa policji, Dave Coopera, by uporał się z hordą piekielników. Wbrew bowiem przewidywaniom scenarzystów i pisarzy fantastyki, planecie Ziemia nie przydarzyła się inwazja niemiłych z wyglądu [te macki!], a zajadłych Obcych, nie miała miejsca żadna większa atomowa rozpierducha, i nie wydarzyło się nic innego z tej przyjemnej puli jakże optymistycznych możliwości. Nastąpiła za to katastrofa, która była jak najbardziej do przewidzenia. Mianowicie, wszystkich dręczy straszliwa nuda. Mało kto ma już ochotę za oglądanie [w systemie pay per view] dwu neandertalczyków walących się z zapałem godnym lepszej sprawy po mordach, nikogo nie jara widok kilkunastu spoconych gości biegających za piłką, jakby od tego zależało ich życie, tylko po to, aby ją potem kopniakiem jak najdalej od siebie odrzucić, tudzież pań i panów oddających się czynnościom fizjologicznym w show pt. "Big Brother", że o seksie we wszelkich formach i odmianach nie wspomnę.



Publiczność potrzebowała czegoś nowego. I tak powstał show o nazwie "Devil Inside", który nie wiedzieć czego nazwą kojarzy mi się z prockiem zainstalowanym w kompie.

Konkretnie - szefowie stacja WWWL@, wpadli na pomysł, że przygody bohatera może podziwiać ktoś jeszcze poza nim samym, a co więcej, można z tego wyciągnąć nawet całkiem ładny kawał grosza. Recepta: wziąć postrzeleńca o rudych włosach (a mianowicie gliniarza o swojsko brzmiącym imieniu Dave Cooper), dać mu gnata i wysłać w teren, na którym występuje dość duże zagęszczenie zombie i im podobnych organizmów Made in Hell. Dla osiągnięcia najbardziej dochodowego efektu, należy przydzielić mu nieustraszonego kamerzystę, który wyczyny naszego rudawego śmiałka będzie uwieczniał kamerą przesyłającą obraz prosto do studia stacji, gdzie z kolei osadzi się komentatora o wyjątkowo rozwiniętych strunach głosowych i specyficznym poczuciu humoru. Sukces (przynajmniej wedle autorów gry) gwarantowany!

Hmmm... detektyw snujący się po nawiedzonym domu z nieprzyjaźnie nastawionymi do przybysza mieszkańcami... Już gdzieś to chyba kiedyś słyszałem, a nawet powiem więcej JA W TO GRAŁEM. Ależ tak! Toż to fabuła żywcem zerżnięta z "Alone in the Dark", tylko kamerzysty nigdzie tam nie było, ale cóż, postęp to postęp. Jeżeli jeszcze ktoś ma jakieś wątpliwości, to śpieszę poinformować, że jednym z twórców gry "Devil Inside" jest Hubert Chardot, który w "AitD" unurzał sobie łapy po łokcie.

Oprócz charakteru i twórcy, "Devil" ma z "Alone in the Dark" znacznie więcej wspólnego. Tak samo jak w pierwowzorze, w "Devil Inside" łazimy po rozmaitych lokacjach [w sumie jest ich ponad 50], coraz bardziej niesamowitych i ponurych, strzelamy do wszystkiego co zielone, jęczy i pełza, zbieramy amunicję, apteczki, coraz to lepsze bronie (najpierw standardowa spluwa, potem spluwa z tłumikiem [ciekawość bierze spytać, po co komu tłumik w walce z zombie], potem piła tarczowa [Yeah!], shotgun itd.), klucze do coraz to nowszych pomieszczeń, i inne przedmioty, które powoli wyjaśniają nam, o co w tej grze chodzi.

Grafice nic nie można zarzucić. Więcej, można by rzec, iż jest ona motorem napędowym całej gierki. Menu występujące w grze jest jednym z najlepszych, jakie widziałem od bardzo już długiego czasu - tylko za to dałbym Oskara, gdyby w dziedzinie gier komputerowych takowy był przyznawany. Sama gra też prezentuje się

bardzo ciekawie. Widać, że twórcy włożyli w przedstawienie otoczenia sporo czasu. Ale jak to mówi się w anegdocie o jeżu i aktywności seksualnej, nie ma przyjemności bez bólu. Na Pentium II 350 MHz, ze 128 MB RAM i VooDoo 2/12MB, program miał wkurzającą tendencję drapania w co poniektórych momentach. [Na C366 + 128 MB + TNT 2 32 MB było lepiej, ale nie za różowo].

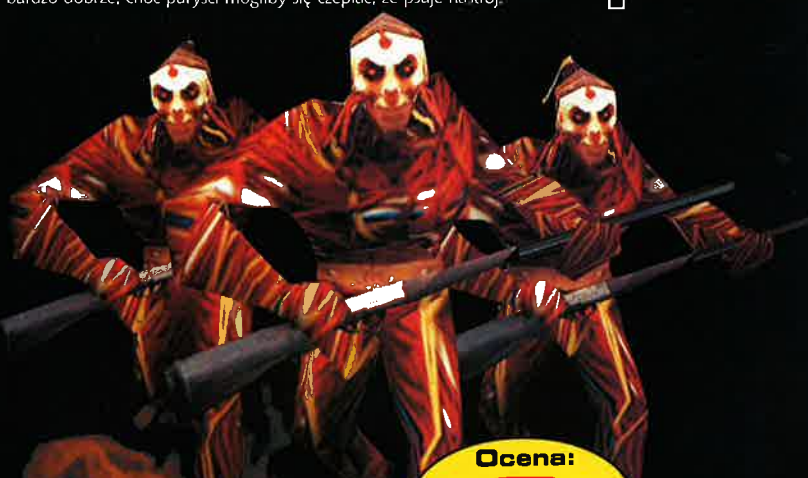
Bestie [a jest ich ponad 40 rodzajów] można unieszkodliwiać na różne sposoby. Można [i niezły to jest widok] odstrzelić niemilcowi łeb, co definitywnie kończy nieżywot danego klienta. Można też pastwić się nad jego możliwościami motorycznymi, odstrzeliwując mu kończyny górne i dolne. Jednakże w tym przypadku musimy liczyć się z tym, że bydlę będzie uparcie czołgało się po ziemi w naszym kierunku, w celu obgryzania dolnych partii naszego ciała. W takim wypadku wymagana jest dobitka, której należy dokonać stosunkowo szybko. Nawet jeżeli nasza ofiara nie wyrządzi nam bezpośrednich uszkodzeń, to odchodząc do niebytu obowiązkowo zaplonie piekielnym ogniem, który może nam się udzielić, wyrządzając znaczne obrażenia.

Szczerze mówiąc, system celowania w przeciwników do perfekcji doprowadzony nie został. Wprawdzie teoretycznie mamy do dyspozycji broń, wyposażoną niekiedy nawet w laserowy celownik, jednakże zapomnijcie o wysyłaniu na inny (bo nikt w sumie nie wie czy lepszy) świat przeciwników znajdujących się na drugim końcu dluuuugiego korytarza, na modłę "Soldier of Fortune". Nie wiedzieć czemu, nasze strzały okazują się skuteczne dopiero wtedy, kiedy przeciwnik podchodzi tak blisko, że wywołuje łzawienie gałek spowodowane jego przykrym zapachem. O bardziej precyzyjnych strzałach (tzn. w określone... hm... partie) z większej odległości można w ogóle zapomnieć. Nie bardzo też rozumiem, czemu bohater po wystrzelaniu amunicji zostaje bezradny jak niemowlę. Przecież choćby kolbą też można nieźle przyłożyć, o czym doskonale wiedział przedwojenny komendant stołecznej policji, gen. Kordian Zamorski, który specjalnym okólnikiem zabraniał podwładnym używania kolb karabinów do rozpędzania manifestacji, zdarzało się bowiem, że kolba pękała i skarb państwa ponosił szkodę w wysokości 5-ciu złotych.
W kwestii zapisywania gry autorzy kierowali się nieśmiertelnym powiedzeniem Forda na temat dostępnych kolorów modeli jego dzieła. Mianowicie można zapisać grę w każdym miejscu gry, pod warunkiem, że jest to miejsce, w którym takowe działanie przewidzieli twórcy gry. W tym celu musimy znaleźć archaicznie wyglądający odbiornik telewizyjny, który nam ową operację umożliwi. Odbiorniki owe mają wkurzającą cechę wybuchania zaraz po dokonaniu transakcji (niektóre wytrzymują więcej niż jedną, ale ostatecznie efekt jest taki sam). Godzi się zauważyć, że ta tendencja [zapisywanie gry tylko wtedy, kiedy przewidzieli to twórcy gry] pojawia się w coraz większej ilości nowo powstających gier, co kompletnie dyskryminuje graczy, którzy na rozrywkę mają wyznaczony konkretny przedział czasowy, którego nie mogą przekroczyć. Mnie osobiście wkurza to tak, jak Gwiaździsty Sztandar wkurzał Stalina.

System kamer, z których oglądamy poczynania naszego bohatera/bohaterki jest pomyślany całkiem nieźle. Mamy możliwość oglądania akcji bezpośrednio zza pleców herosa, bądź też z punktu widzenia minikamery latającej za nim cały czas bądź też większego kalibru obiektywu, umieszczonego na barkach naszego kamerzysty.

Teek, jak to mówił jeden z przyjaciół nieśmiertelnego Mikołajka. Jeżeli ktoś lubi mieszanie gatunków skrajnie od siebie odmiennych, a ponadto jest fanem "Alone In the Dark", to "Devil Inside" definitywnie przypadnie do gustu. Mnie osobiście owa kombinacja na kolana nie powaliła. Po prostu brakuje nastroju. Co innego stary dobry horror, w którym to robimy w... eee... kącie... na samą myśl o tym, co znajduje się za następnymi drzwiami, a co innego ów szlachetny gatunek wymieszany z farsą, kiedy to nasze poczynania w owym nieprzyjaznym środowisku są prawie na każdym kroku komentowane przez jęki widowni i dowcipnego showmana. Ale to kwestia gustu.

Wszystko to dzieje się zresztą przy dźwiękach muzyki, jaka zazwyczaj towarzyszy wszelkiego rodzaju telewizyjnym transmisjom - oprawa muzyczna gry zrobiona jest bardzo dobrze, choć puryści mogliby się czepiać, że psuje nastrój. □



Bohaterowie

Dave - twardy gliniarz, pracujący onegdaj w L.A.P.D, gdzie był "profilerem", to znaczy specem od określania profilu osobowości mordercy, co często się wiązało z psychicznym wcielaniem się w jego skórę (w seryjnych morderstwach często jedynym punktem zaczepienia dla glin jest możliwość określenia rodzaju osobowości mordercy, co pozwala na wylonienie - zazwyczaj sporego - kręgu podejrzanych). Posiadający sporą charyzmę i "medialną powierzchowność" Dave zrezygnował w końcu z pracy w policji na rzecz zajęć dla sieci WWW@. Musi zabić potępieńca "fizycznie", a potem może zmaterializować demoniczną DEVĘ, która otwiera jedną z siedmiu Bram Piekielnych i transportuje podopiecznego do miejsca przeznaczenia.

Deva - podwładna Lucyfera i jakby nie patrzeć, sojuszniczka naszego bohatera. Polega na orężu magicznym i metapsychicznym (cokolwiek by to znaczyło). Jest jakby drugą stroną osobowości Dave'a, nawet jej imię jest anagramem imienia Dave. Wiadomo, gdzie diabel nie może, tam babę pośle.

Harry Grimes - GSG 1(Główny Skurczysyn Gry). Zwany także Nocnym Wyjcem jest seryjnym, maniakalnym zabójcą i nietuzinkowym geniuszem - czymś w rodzaju osławionego Hannibala Lectera z "Milczenia Owiec". Zesłany do Piekła sprawił, że Diabel poczuł się niewinny. Uciekł z Otchłani Potępienia w towarzystwie innych 39 drani, którzy razem przebrali miano Brudnej Czterdziestki. Nawiedzają starą rezydencję w Hollywood.

Ocena: 8

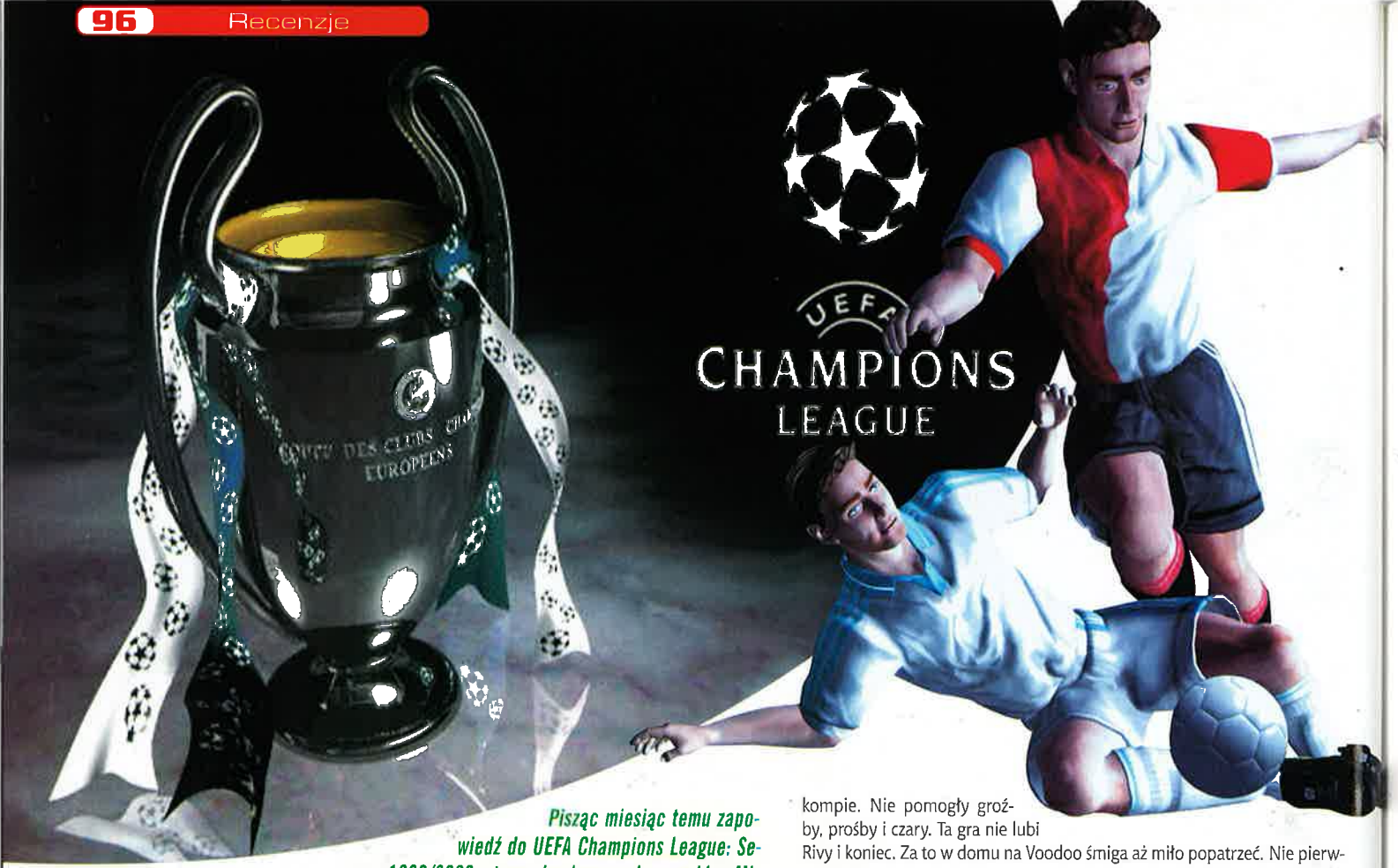
INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo
Dystrybutor: CD-Projekt tel. (022) 8257151
Internet: http://www.devil-inside.com
Wymagania: P2-266, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX, CDx4
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- bardzo starannie zrobiona grafika
- doskonała oprawa dźwiękowa

Minusy:
- brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie
- wysokie realne wymagania sprzętowe

Demo na CD 06/2000



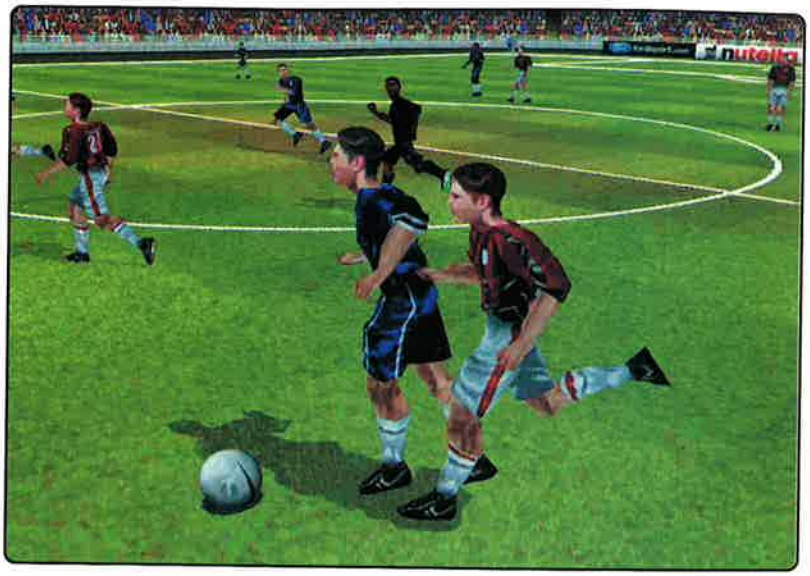
Pisząc miesiąc temu zapowiedź do UEFA Champions League: Season 1999/2000, strasznie złorzeczyłem na Ligę Mistrzów. Narzekałem na nudę w spotkaniach grupowych i na zbyt dużą ilość spotkań, a tym samym przesycenie rozgrywkami o tytuł najlepszej drużyny Europy. Jednak to, co wczoraj się wydarzyło, sprawiło, że ponownie uwierzyłem w magię Ligi Mistrzów. To, co zrobił w ten środowy wieczór mój kochany Real na Old Trafford było całym pięknem i esencją piłki nożnej. Skazany na pożarcie, nękany różnymi problemami Real zdemolował dumny Manchester United. Za to właśnie kochają futbol miliony kibiców na całej Ziemi!

ELO (np: Throes Of Dawn "Pakkasherra")

Pomny miłych wspomnień, związanych z poprzednią edycją Champions League, autorstwa Silicon Dreams, z niecierpliwością wyczekiwałem na ich nową grę. Już dawno puściłem w niepamięć, stworzone przez nich dwie lub trzy części beznadziejnego World League Soccer. Dlatego z zapałem zabrałem się za grę i... szybko się rozczarowałem. Jeszcze nie zdążyłem zagrać, gdy okazało się, że nie odpalę Champions League na redakcyjnym kompie. Nie pomogły groźby, prośby i czary. Ta gra nie lubi Rivy i koniec. Za to w domu na Voodoo śmiga aż miło popatrzeć. Nie pierwszy i nie ostatni to taki przypadek, więc zwolennicy Rivy niech mi nie wciskają kitów, jaka to jest wspaniała.

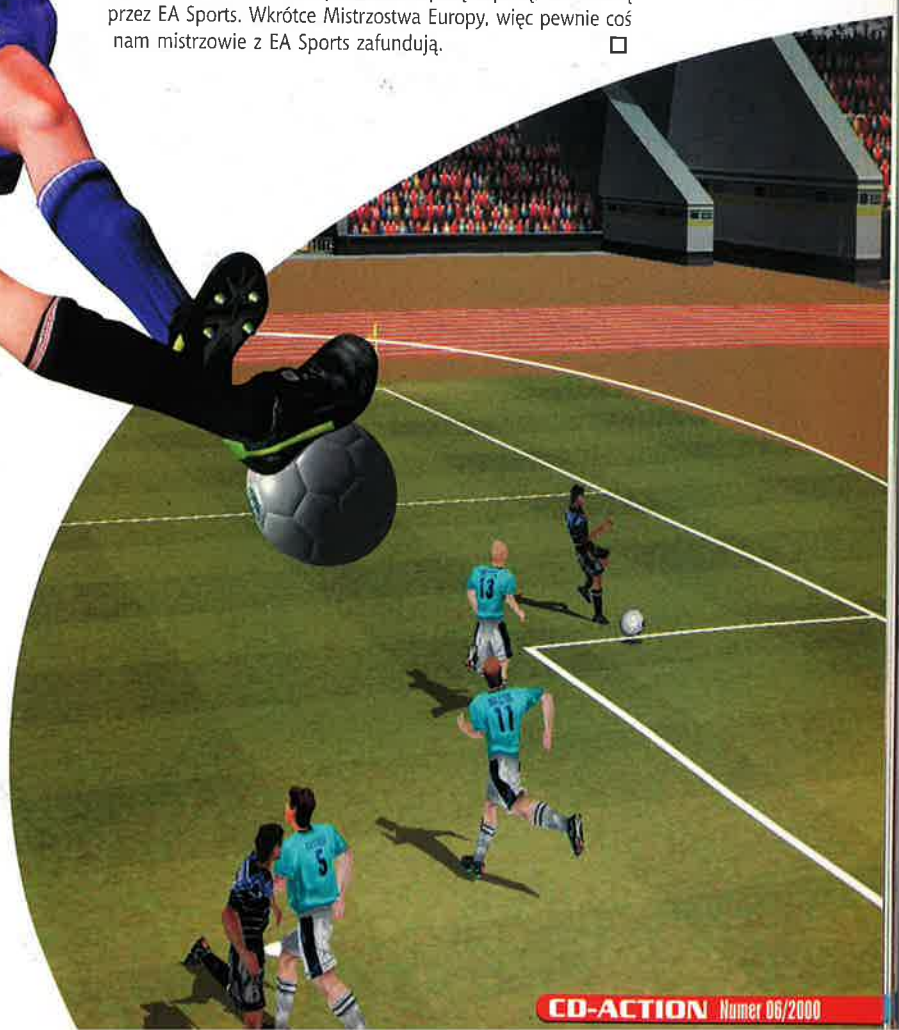
Później wcale mój humor się nie polepszył. Można się przyczepić praktycznie do wszystkiego. Poza komentarzami i muzyką. Ale nie mogło być inaczej, skoro mecze komentują Bob Wilson, Clive Tysdesley (to angielscy odpowiednicy Darka "Żabie Oczko" Szpakowskiego) oraz trener reprezy Anglii Kevin Keegan. Kolesie komentują naprawdę profesjonalnie i aż miło ich posłuchać. Podobnie jak muzyki, choć w jej przypadku nie spodziewajcie się cudów. Jest to zwyczajnie melodia znana wszystkim kibicom z wtorkowo-środowych transmisji Ligi Mistrzów. Natomiast cała reszta gry jest krokiem wstecz w porównaniu do Champions League: Season 98/99 i powrotem do czasu World League Soccer. Chyba największy żal mam do autorów za przygotowane opcje gry. Wybór jest dokładnie taki sam, jak rok temu. Żadnych innowacji. Wiem, że jest to Liga Mistrzów i nie łatwo jest wymyślić jakiś ciekawy sposób na grę, ale bez przesady. Nawet opcja, która w zeszłym roku sprawiła mi mnóstwo zabawy, czyli scenariusze spotkań finałowych z poprzednich lat, trąci w tym roku myszką niczym malowanie buź wśród black metalowych kapel z Norwegii ;). Niemal takie same pretensje mamy do grafików. W zeszłej edycji grafika była bardzo dobra i miałem nadzieję, iż w tym roku dorówna ona produktom EA Sports. Moje przekonanie utwierdzał (a raczej miał takie zadanie) napis na pudełku "The best graphics seen in any football game". Tymczasem... jest to zwyczajny pic na wodę. Owszem, minimalnie poprawiono grafikę. Tyczy się to głównie wyglądu twarzy zawodników oraz menusów. Niemniej jednak Champions League 99/00 dzieli od FIFA jeszcze spora różnica. Pogłębia się ona.

jeśli chodzi o animację postaci. Co prawda, na pudełku wyraźnie jest napisane "Lifelike animations", lecz moim zdaniem kopacze poruszają się z gracją hipopotama. Nie dość, że ślamazarnie, to jeszcze bardzo, bardzo nienaturalnie. Od czasu do czasu można paść ze śmiechu, obserwując wyczyny grajków, składających się do strzału lub rzucających się bramkarzy. Zupełnie nie rozumiem, gdzie podziało się to tempo rozgrywania akcji z Champions League 98/99. W zeszłej edycji to był jeden z głównych walorów gry, natomiast teraz akcje rozgrywane są w żółwim tempie. Może jest to powiązane w jakiś sposób z niskim AI komputera. Na boisku rządzi chaos i przypadek. Każdy piłkarz biega sobie, gdzie chce i to tyczy się nie tylko przeciwnika, ale też i naszych piłkarzy. Można dostać szału, kiedy podaje się "na pamięć" w miejsce, gdzie powinien stać nasz kopacz, a tymczasem jest tam tylko i wyłącznie pusta przestrzeń. W nagrodę za tą niedogodność dostajemy bonus w postaci łatwego wygrywania spotkań.



Na każdym z poziomów trudności komputer gra infantylnie i nie ma żadnych kłopotów ze zwycięstwem. Przeważnie komputerowi rywale tylko przyglądają się naszym akcjom, a skonstruowanie przez nich jakiejś akcji ofensywnej graniczy z cudem. Bramkarze też nie są w lepszej formie. Puszczają mniej więcej 90 procent strzałów po ziemi. Przyjemność gry z takim przeciwnikiem jest niezbyt duża. I na koniec tej długiej litanii skarg i zażaleń kwiatek w postaci składów. Skoro gra ukazała się w sklepach teraz, to chyba mogę wymagać, aby były one aktualne. Jednak okazuje się, że składy są z początku sezonu. Na przykład w składzie Realu widnieje Seedorf.

Nie ma co ukrywać, że Champions League: Season 1999/2000 jest dla mnie sporym rozczarowaniem. Zamiast spodziewanej kontynuacji całkiem dobrej gry sprzed roku, otrzymałem bardzo przeciętną piłkę kopaną, która gdzieś zagubiła swój największy atut, czyli grywalność. Coś mi się wydaje, iż poprzednia część Champions League podobała się nie tylko mnie, ale także i innym graczom. A to spowodowało trafienie tej gry na listę "hitów Eidosa" i co za tym idzie będziemy przez najbliższe lata skazani na kolejne sequele Champions League. Przy czym dla szefostwa Eidos nie ma znaczenia, czy gra jest dopracowana, czy też nie. Ma być w sklepach w terminie i już. Tyle że za to płacą gracze. Radzę Wam odpuścić Champions League: Season 1999/2000 i poczekać na piłkę kopaną, firmowaną przez EA Sports. Wkrótce Mistrzostwa Europy, więc pewnie coś nam mistrzowie z EA Sports zafundują. □



Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Eidos interactive

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 610 1551

Internet: http://www.eidosinteractive.com

Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta muzyczna

Akcelerator: wskazany

Plusy:
- komentarz i muzyka
- minimalnie poprawiona grafika
- filmiki

Minusy:
- z lekka przeterminowane składy
- animacje
- AI kompa
- kłopoty z Rivą
- te same opcje, co rok wcześniej
- prawie żadnych zmian

Wing Commander

więcej niż gra

W bogatej historii gier komputerowych wiele jest tytułów, które przyniosły ze sobą przełom koncepcyjny i techniczny. Jeśliby jednak szukać gry, która zrewolucjonizowała postrzeganie świata komputerowej rozrywki również przez ludzi, którzy joysticka w dłoniach nigdy nie dzierżyli, nasuwa się na myśl nieśmiertelna seria – Wing Commander.

Arkadiusz Grzegorzak

Mam nadzieję, a nawet silne przekonanie, że każdy z Was grał kiedyś w którąś z części Wing Commandera, albo chociaż osadzonego w tym samym, futurystycznym świecie Privateera 1 i 2. Wierzę, że niemal wszyscy rzucili na kosmate kolana okrutną rasę Kilrathi, zasłużyli na miano „Serca Tygrysa", przechytrzyli zdrajcę Tolwyna, a wreszcie udanie stawili czoła nowemu zagrożeniu ujętemu w pradawnej Przepowiedni.

Sądzę jednak, że niewielu z dumnych pilotów Konfederacji, znajdujących się gronie Czytelników „CDA", zdaje sobie w pełni sprawę z ogromnego kulturowego impetu serii Wing Commander - jej wpływu na literaturę, telewizję, film, muzykę, a wreszcie powstanie gigantycznego światowego fandomu. Artykuł, który czytacie, będzie poświęcony kosmicznej sadze Chrisa Robertsa oraz owym, nie zawsze znanym, owocom inspiracji, jakie ona zrodziła. Najpierw jednak przypomnijmy sobie linię fabularną opowieści. Powtórzmy „jak to było ", a raczej „jak będzie".

Historia...przyszłości

Akcja kosmicznej epopei rozgrywa się w dalekiej przyszłości (XXVII wiek naszej ery), kiedy Ziemianie osiągnęli stan wiedzy, pozwalający im na eksplorację kosmosu. Oto więc Konfederacja Błękitnej Planety kolonizuje kolejne odległe globy, gdy nagle zostaje
zaatakowana przez obcą rasę kotopodobnych Kilrathi. Cywilizacja agresorów jest kulturowo tak dalece inna od naszej, że nie ma mowy o polubownym załatwieniu sporu. Ba, w mentalności Kilrathi pojęcia „rozejm" czy „poddać się" nie istnieją...Tak rozpoczyna się pangalaktyczna, długotrwała, wyniszczająca obie rasy wojna. Wkrótce rodzą się pokolenia, które pokoju już nie pamiętają. Kosmiczna pożoga wciąż trwa, a Ziemianie coraz bardziej dają pola okrutnym obcym...

W pierwszej części Wing Commandera (powstałej dziewięć lat temu) gracz wciela się w postać młodego pilota „żółtodzioba", który zostaje zaokrętowany na TCS Tiger's Claw. Podczas służby poznaje swoich przyjaciół i wrogów, a także miłość swego życia – pilotkę Angel Deveraux...
W roku swego powstania program miał charakter rewolucyjny – symulator lotu pożeniono z bogatą warstwą fabularną, przedstawianą w postacie animowanych przerywników filmowych.

Trzy lata później pojawia się na rynku część druga - Vengeance of the Kilrathi (Zemsta Kilrathi). Bohater, mimo zasług, zostaje uznany winnym dopuszczenia do zniszczenia Tiger's Claw przez wrogie statki i karnie przeniesiony na stację Caernarvon. Nowa inwazja "kotopodobnych" mobilizuje wszystkich aktywnych ziemskich pilotów. Alter ego gracza zostaje powołane do służby na pokładzie superokrętu wojennego Concordia. Tam będzie musiał zaczynać swoją karierę od początku...W drugiej odsłonie Wing Commandera dopracowano używający bitmap symulator i powiększono liczbę animowanych wstawek. Prawdziwą rewolucję i skok jakościowy (i to nie tylko w ramach serii, ale też w ogóle świat gier) przyniósł trzeci epizod WC – Heart of the Tiger (Serce Tygrysa). Chris Roberts wpadł na pomysł zastąpienia rysowanych scenek, fabularnym filmem interaktywnym z prawdziwymi aktorami. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę, tym bardziej, że młodemu twórcy udało się namówić do współpracy naprawdę wielkich, znakomitych artystów Hollywoodu – Marka Hamilla, Tom Wilsona, Malcolma McDowella, Johna Rhysa-Davisa, Ginger Lynn i innych. Nawet statyści byli wybierani w prawdziwym, profesjonalnym castingu. To zaprocentowało na ekranie. W Sercu Tygrysa bohater otrzymuje nazwisko Christopher Blair i nie jest już zielonym nowicjuszem, lecz największym asem Konfederacji. Wojna z Kilrathi przybiera dla Ziemian bardzo niekorzystny obrót, a jedyną szansą dla ludzi wydaje się jakiś rodzaj wunderwaffe. Tajny projekt Behemot, którego promotorem jest admirał Tolwyn, kończy się fiaskiem. Ostateczne zwycięstwo przynosi Ziemi Blair na samolocie uzbrojonym
w „cudowną" Bombę T, która wywołuje tektoniczny armageddon na Kilrah. Koty składają kapitulację na ręce Blaira...

Olbrzymi sukces kasowy Serca spowodował, że budżet następnej części – zatytułowanej Price of Freedom (Cena wolności) - wzrósł ponad dwukrotnie. Rozrosła się również fabuła, wchodząc na mało znane ścieżki spisku, mrocznej intrygi, knowań wojskowych „orłów" przeciwko „gołębiom".

Po latach wojowania z Kilrathi, Blair szuka pokoju w zwykłym, farmerskim życiu. Zostaje jednak ponownie powołany do aktywnej służby, gdy narasta napięcie pomiędzy Konfederacją a jej dotychczasowym aliantem – Światami Granicznymi. Nic nie jest jednak takim, jak się wydaje. Konflikt z Pogranicznikami to przykrywka i pretekst do objawienia się tajnej organizacji Czarnej Lancy, która stanowi poważne zagrożenie tak dla Ziemian, jak i mieszkańców Granic, organizacji, której przewodzi...admirał Tolwyn.
W Wing Commanderze IV oglądamy Blaira rozdartego między wojskowym posłuszeństwem a swoimi przyjaciółmi, między nakazami dowództwa a głosem serca, co daje scenarzystom szansę na stworzenie nie tylko świetnej dramaturgii, ale i pogłębionego rysunku
psychologicznego postaci. Rozważania na temat WC IV i przyczyn jego sukcesu mogłyby stanowić właściwe odrębny tekst, my przejdźmy jednak od razu do piątego rozdziału sagi Wing Commander: Prophecy (Przepowiednia). Tytuł świetny, ale bardziej chyba pasowałoby Wing Commander: Następne Pokolenie.

Akcja rozgrywa się dawno po zakończeniu wojny z Kilrathi i Czarną Lancą. Ziemskie wydatki na zbrojenia mocno okrojono, trwa zaprowadzanie ładu na krańcach galaktyki. Koty odbudowują swoje imperium... gdy wtem pojawia się nowa kosmiczna niszczycielska rasa, której nadejście zapisano w pradawnej przepowiedni. Światu zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo. W tym właśnie niebezpiecznym okresie trafia na pokład megalotniskowca Midway, młody pilot Casey – syn znanego z części pierwszej Icemana – w którego wciela się gracz. Oto więc starzy bohaterowie ustępują miejsca nowym, co zresztą nie wychodzi grze na dobre, bo młody narybek, co tu dużo mówić, nie ma klasy Hamilla czy Rhysa-Davisa...Ca-

sey i spółka stawiają czoła groźnej cywilizacji Mantu, świat ratuje jednak ponownie Christopher Blair, poświęcając, JAK SIĘ WYDAJE (bo twórcy wyraźnie zostawiają furtkę do jego
ewentualnego powrotu) swoje życie. Przepowiednia kończy niczym Imperium kontratakuje w środku rozgrywki, której rozstrzygnięcie przyniesie dopiero przyszłość...
Jakie rozstrzygnięcie? Nie wiadomo – dodatkowe misje Secret Ops dystrybuowane przez Internet również nie przynoszą ostatecznego rozliczenia z cywilizacją Mantu. Przyszłość pozostaje nieodgadniona ...

Oględziny poszycia Victory

Jeśli przyjrzymy się z bliska Wing Commanderowi, zobaczymy pewne podobieństwa, a nawet zapożyczenia ze znanych filmowych i telewizyjnych space oper. Czy Kilrathi nie przypominają Klingonów ze Star Treka? Czy pokład startowy Victory nie jest
zniekształconym odbiciem pasa startowego Gwiazdy Bitewnej Galaktyki? Czy wreszcie zrzucenie Bomby T na Kilrah nie stanowi wariacji na temat finału Gwiezdnych wojen?
Tak i nie.

Analogii można znajdować więcej, większość z nich da się jednak wziąć pod obronę. Elementy innych głośnych seriali, filmów, a także powieści nie zostały w kolejnych odsłonach Wing Commandera bezmyślnie skopiowane, bardziej były inspiracją, motywami,
które Roberts i jego następcy samodzielnie i błyskotliwe rozwinęli. Siłą Wing Commandera jest misternie budowany specyficzny klimat, atmosfera statku z pełną rozmów mesą, z tablicą zestrzeleń, z surowym wojskowym wystrojem pomieszczeń.

Postacie, wzorowane na pilotach II wojny światowej, zbliżają grę bardziej do eposu wojennego, niż beztroskich herosów i przygód w krainie Nigdy-Nigdy, jakimi raczy nas wiele space oper. Kapitalnym pomysłem było ograniczenie liczby istot rozumnych we
wszechświecie – w przeciwieństwie do choćby Gwiezdnych wojen, gdzie na każdym rogu spotykamy nowego stwora, w Commanderze są Ludzie i Kilrathi (później jeszcze Mantu), a to nadaje całej opowieści większego realizmu. Tak potrzebne w fantastyce „zawieszenie niewiary" w komputerowym dziele Robertsa wychodzi po prostu znakomicie. W kolejnych
częściach gry świat był w przemyślany i zaplanowany sposób rozbudowywany o nowe elementy. Każdy kolejny epizod przesuwał granice wyobraźni. Dalej, dalej, dalej.

Rozbudowa wizji

Poszerzanie horyzontów nowego wspaniałego wszechświata nie miało tylko swego miejsca w kolejnych grach. Mniej więcej koło premiery Heart of the Tiger zaczęły się pojawiać książki, osadzone w realiach fantazji Robertsa i – trzeba to mocno podkreślić - nie byle jakie książki. WC: Freedom Flight napisała Mercedes Lackey (do spółki z Ellen Guon) – znana i niezwykle utalentowana pisarka fantasy, adaptacje powieściową WC3 popełnił William R. Forstchen, sprawny idący w górę w notowaniach autor hard s.f. Okazało się, że „Fleet Actions" chcą czytać również ci, którzy w grę w ogóle nie grali. Sukces pierwszej fali beletrystyki spod znaku Wing Commandera zachęcił twórców do rozwijania swych opowieści. Do dnia dzisiejszego wydano już kilkanaście tytułów sygnowanych
charakterystycznym logo. W wielu z nich bohaterem nie jest Christopher Blair, lecz Jason „Bear" Bondarevsky (jakże miłe polonicum) – młody pilot, a wkrótce as floty Konfederacji. Zamiana bohaterów to widoczny znak, że Wing Commander to już nie tylko historia Blaira, ale suwerenne uniwersum, w którym mogą się rozgrywać historie różnych ludzi. I różnych Klirathi.

Wing Commander zainspirował nie tylko profesjonalnych pisarzy... Także sami fani chwycili za pióra (realistycznie rzecz biorąc: za klawiatury) i zaczęli tworzyć własne wersje przygód (pierwotnie) komputerowych bohaterów. Wiele tych prac można do dziś odnaleźć w internetowym oceanie.

Jak skopać mit

Sukces gier i książek stał się bodźcem do rozszerzania świata Wing Commandera na kolejne media. Niestety, na tych dwu nowych polach kosmiczna saga Chrisa Robertsa poniosła totalną porażkę. Najpierw powstał serial – Wing Commander: Academy (polscy widzowie mogli go oglądać w RTL7), którego akcja rozgrywa się dwadzieścia lat przed wydarzeniami z gry. Podła, niechlujna kreska oraz żenująco słaba animacja przyczyniły się do tego, iż nie zdołano ukończyć nawet pierwszego sezonu WC: Academy.

Roberts jako producent też dał wielką plamę, prezentując bezmyślną niekonsekwencję w stosunku do linii fabularnej gier. W kolejnych odcinkach mieszano beztrosko wydarzenia z WC1 i 2, a Kilrathi z groźnych przeciwników stali się mięsem armatnim.

Jeszcze gorzej wypadł film kinowy, w pełni zasłużenie ponosząc kompletną klapę. To szczególnie gorzkie, bo gdyby tylko Roberts zachował koncepcję i obsadę aktorską znaną z gier, kinowy Wing Commander odniósłby pewnie sukces. Niestety w filmie z gier pozostało bardzo, bardzo mało. Zmieniono obsadę (na gorszą – cóż Freddie Prinze jr. to nie Mark Hamill) i wizerunki statków (na gorsze – nowe Rapiery zostały „zrobione" z części starych samolotów znalezionych na złomowisku). Wymieniono postacie Kilrathi (na gorsze, zresztą nic dziwnego, koszt wykonania nowych Kilrathi był ponad dwa raz niższy niż tych, którzy pojawili się w grze), a także mundury (z eleganckich, nowoczesnych na nieco archaiczne i zainspirowane chyba umundurowaniem Armii Czerwonej).

Na dokładkę dołączono jakieś infantylne brednie o pielgrzymach, a widzów potraktowano, jak kompletnych imbecylów, że wspomnę scenę, w której Paladyn tłumaczy bohaterom (czytaj widzom) czymże to była mityczna Scylla. Kinowy Wing Commander rozwścieczył wielu fanów. Duże grono miłośników gry zbojkotowało film, przez co osiągnął on małe przychody kasowe, a w wielu amerykańskich kinach został zdjęty z afisza już po tygodniu od daty premiery. Paradoksalnie winnym tej żenującej porażki był człowiek, który stworzył mit (grę) – Chris Roberts. Jedyne, co go tłumaczy, to chyba tylko mikroskopijny budżet, jakim dysponował (oficjalnie 27 mln $, w rzeczywistości pewnie jeszcze mniej). Stawiam noc z Angel Deveraux, że to właśnie chudy portfel podyktował (prawie) wszystkie zmiany w wizji i obsadzie wersji ekranowej.

Myliłby się jednak ten, kto uważałby, że dotkliwa porażka Wing Commandera-filmu zachwiała fandomem gry. Wręcz przeciwnie – nastąpiła konsolidacja fanów. Stworzono netowe gry RPG, a gigantyczna strona WCNEWS zaczęła się rozwijać jak nigdy dotąd. To
właśnie za sprawą admiratorów kosmicznej sagi powstała karcianka rozgrywana w ich ukochanym uniwersum, a także szereg przeróbek i dodatków do gier.
Jednym z najciekawszych fanowskich projektów jest komputerowy film Incursion, który wkrótce będzie dystrybuowany bezpłatnie w sieci.

Co dalej?

Od premiery pierwszego Wing Commandera minęło długich dziesięć lat. Choć od wydania ostatniej gry z serii również zgasło wiele gwiazd, wykreowany przez Chrisa Robertsa wszechświat nie umarł i nie umrze dopóki będą ci, dla których historia naszego konfliktu z Kilrathi i Mantu była jedną z najpiękniejszych, komputerowych przygód, jakie przeżyli. Nie ma co ukrywać - nie zanosi się na to, byśmy ujrzeli kolejnego Wing Commandera. Wśród fanów krążą natomiast pogłoski o pojawieniu się (najszybciej z a dwa lata...) osadzonego w tym samym uniwersum Privateera 3. Ma on umożliwić kosmiczną walkę i handel graczom z różnych stron świata za pomocą sieci Internet. Czy tak się faktycznie stanie? O tym wie tylko Sivar.

PS W tym skróconym (z konieczności) spojrzeniu w przyszłość pominąłem dodatki do WC1, WC 2, a także siostrzane Privateery. □

Oto kilka porad, które powinny ułatwić grę tym, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z Earth 2150.

Łukasz Lewalski

UNIA CYWILIZOWANYCH STANÓW

Zacząłbym rozgrywkę właśnie od tej strony konfliktu, gdyż ma ona najlepsze maszyny bojowe. Także ich system obrony jest niezły. A więc do dzieła:

• Jednostki bojowe:

Tiger - nie produkujcie zbyt wielu sztuk, zanim nie upgrade'ujecie go do Tigera 3. Jako broni używajcie wyrzutni rakiet. Jest niezwykle skuteczna w niszczeniu budynków i jednostek wroga. Karabin jednak wystarczy we wczesnych etapach gry.
Spider - nieco lepszy od poprzednika. Ma lepszy pancerz, ale nadaje się bardziej na przynęte niż na siłę bojową ze względu na możliwość używania jedynie marnej broni.
Panther - świetny mech bojowy. Gdy przejdzie grupka takich robotów przez bazę wroga, nie pozostanie kamień na kamieniu. W dalszej części gry jest nieoceniony.
Jaguar - jeszcze lepszy od Panthera! Oprócz możliwości używania ciężkiego uzbrojenia, stosuje także lekką broń, co go czyni bardziej uniwersalnym.
Shark - szybka jednostka wodna, lepiej nie atakować nim większych statków.
Hydra - pływający bunkier, prawie nic go nie zniszczy (najlepszy statek U.C.S.).
Gargoil - jest bardzo szybkim statkiem antygrawitacyjnym. Posiada działko, ale nie ma pancerza, dlatego też można go wykorzystywać najwyżej do stopniowego nękania.
Bat - takim bombowcem można już zniszczyć elektrownię wroga, będąc pod ciągłym ostrzałem (podstawowy bombowiec U.C.S.).
Dragon - bombowiec, którym zniszczysz całą bazę. Nic dodać, nic ująć.

• Podstawowe działania:

Mamutem odnajdźcie złoża. Gdy zbudujecie niezbędne budynki (elektrownia, rafinerie, centrum transportu rudy), każcie w bazie głównej zbudować zapasowego Mamuta oraz cztery Termity. W bazie "tymczasowej" nie budujcie innych budynków - strata pieniędzy (wszystkie jednostki możecie mieć dostarczone z bazy głównej). Niech drugi Mamut czeka w schronie (uprzednio zbudowanym), przyda się, gdy pierwszy zostanie zniszczony. Termity podzielcie tak: niech trzy z nich ładują surowce do centrum transportu rudy, a czwarty niech składa je na potrzeby bazy do rafinerii. Nie zapomnijcie o zaporze, najlepiej budować podwójną [jeśli masz nadmiar kasy, zbuduj potrójną (ostrożności nigdy za wiele)]. Po każdej stronie zapory postaw po dwie małe wieże (w późniejszej walce przyda Ci się duża wieża). Ze strony, gdzie masz wyjście z bazy daj na straży pluton, składający się z czterech Tigerów. Jeżeli założyłeś bazę na wysepce, z której wyjściem jest kręta ścieżka, zaminujcie ją Minerem i patrzcie, jak przejeżdżające jednostki wroga padają niczym muchy. Nie atakuj wroga bez powodu, gdyż możesz zmarnować pieniądze i cenny czas.

DYNASTIA EUROAZJATYCKA

Jest to druga strona konfliktu, która korzysta z bardziej konwencjonalnych zabawek tzn. czołgów i śmigłowców.

• Jednostki bojowe:

TT 110 Pamir - odpowiednik Tigera.
ZT Tajga - służy do wydobywania surowców, ale od biedy może być jednostką bojową. Niezbyt przydatna w zażartej walce.
ZT 100 Syberia - gdy stoimy na przegranej pozycji, wkracza właśnie ten pojazd. Służy jako najlepsze wsparcie D.E. Gdy wkracza do walki, szala zwycięstwa może się gwałtownie przechylić. Pamiętajcie o nim w najbardziej dramatycznych momentach.
HT 400 Kaukaz - odpowiednik Panthera, z jednym wyjątkiem. Otóż spisuje się też znakomicie w obronie bazy, czym trochę przewyższa Panthera.
HT 800 Ural - odpowiednik Jaguara. Ma jednak jedną istotną wadę. Jest nieco wolniejszy, jednak wynagradza nam to niszczycielskim działem.
TK 100 Don - amfibia. Uniwersalny, gdyż może poruszać się na lądzie i w wodzie. Jednak najlepszą rolę spełnia w penetracji trudno dostępnych terenów.
TL 70 Wołga - jego zadaniem jest pływanie, co wychodzi mu dość niezdarnie. O wiele lepiej spisuje się, jako krocząca wyrzutnia rakiet batalistycznych.
ESS 30 Oka - odpowiednik Sharka.
ESS 200 Bajkał - odpowiednik Hydry.
MI 106 Kozak - odpowiednik Gargoila.
MI 140 Ataman - nieco lepszy od poprzednika pod względem pancerza.
MI 200 Han - odpowiednik Bata. Istotna wada: brak pancerza.
MI 300 Thor - odpowiednik Dragona.

• Podstawowe działania

Wszystko podobnie jak w U.C.S.
UWAGA: Tu trzeba zbudować także kopalnię.

LUNAR CORPORATION

Ta strona konfliktu nigdy nie zajmowała się wojną, dlatego też jej jednostki bojowe są co najmniej ubogie, dlatego też polecam grę tą stroną jedynie doświadczonym graczom.

• Jednostki bojowe:

Lunar - najsłabsza jednostka L.C. Jednak jest tania i szybko się ją produkuje, dlatego często formowałem większe plutony, które sprawdzały się w walce całkiem nieźle.
Moon - jest swego rodzaju odpowiednikiem Tigera, choć jest od niego szybszy i posiada gorsze uzbrojenie.
Crater - moim zdaniem najlepszy pojazd L.C. Powolny, ale za to posiada ciężki pancerz i broń, co pozwala mu być długo pod ostrzałem wroga.
Crusher - ma lepszą broń od Cratera, ale gorszy pancerz, dlatego należy go eskortować, co go czyni dość kosztownym pojazdem.
Meteor - lekki pojazd antygrawitacyjny. Znakomicie nadaje się do nękania wroga.
Thunder - najbardziej opancerzona i wyposażona w najlepszą broń jednostka. Jednak jest powolna, co bardzo redukuje jej zdolności w walce.

• Podstawowe działania

Tym razem wystarczy zbudować jedynie kopalnie na złożach. Nie trzeba zajmować się jednostkami budowniczymi, gdyż wszystkie budowle są sprowadzane z Księżyca. Jedynym utrudnieniem jest zapora laserowa, która w nocy wyłącza się z braku energii, co daje dużą przewagę wrogom. Nie można też zaminować terenu, gdyż nie ma do tego przeznaczonej jednostki. Także elektrownię trzeba przepłacać, gdyż należy zbudować baterie słoneczne, bez których elektrownia nie działa.

OGÓLNE ZASADY GRY

• Gospodarka

Z rafinerii oddawaj surowce na statek transportowy, który przeniesie je do bazy głównej. Tam zużyj ich część na wynalazki. Najwięcej inwestuj w nowe podwozia (jeśli staniesz przed dylematem między upgradem starej jednostki, a wynalezieniem nowej, zdecyduj się na nową). Ważne są także technologie ofensywne, które nieraz wyratują Cię z opresji. Nowa broń jest także ważnym aspektem, choć niekoniecznym. Uważaj, aby nie wynajdować amunicji, do której jeszcze nie masz broni! Jeśli chodzi o budowanie jednostek, to produkujcie te z ciężką bronią i pancerzem - rozsądny wydatek.

• Taktyka walki

Możesz najpierw użyć szybkich jednostek powietrznych jako przynęty. Kiedy wyprowadzą one wrogie jednostki z bazy, mogą wkroczyć maszyny bojowe. Pamiętajcie, aby zacząć niszczyć od elektrowni, gdyż bez niej nic nie działa. Potem natrętne działka i lądowisko, którego zniszczenie automatycznie odcina kontakt bazy głównej z bazą tymczasową. Reszta budynków, to już tylko formalność.
Wskazówka: jeśli chcecie, aby wrogie jednostki już nie wróciły, wprowadźcie je do kanionu, gdzie na wzgórzach postawiliście kilka wież.
Baza: na początek KONIECZNIE zbudujcie centrum zaopatrzenia i kilka pojazdów dostawczych. Są potrzebne dlatego, że amunicja w tej grze szybko się kończy. Najbardziej niszczycielskie jednostki ochraniajcie mniejszymi. W ten sposób nasze najlepsze pojazdy pozostaną nietknięte. Trzeba stworzyć także plutony lewego i prawego skrzydła, a także straż. Plutony skrzydłowe mają na celu wspomaganie głównej siły naszej armii. Straż poinformuje nas, czy nie nadchodzą posiłki wroga.
Obrona bazy: oprócz wymienionych już działań (patrz: zapora i wieże), należy postarać się, żeby możliwie na każdym budynku postawić działo. Najważniejsze budowle (np. elektrownia) należy otoczyć kilkoma średniej mocy jednostkami bojowymi. Powinniście także zbudować kilka wież w środku bazy. Stwórzcie zwiad składający się z kilku jednostek latających, które dostatecznie szybko ostrzegą Cię o nadchodzącym wrogu. □

NBA 99 / 2000

Te dwie gry - NBA'99 i NBA'00 różnią się między sobą tym, czym różni się Mr Jedi od Smugglera - praktycznie niczym, no może tylko rocznikiem (*);). Taktyka w obu grach jest bardzo podobna, dlatego będę opisywał je razem (z troszkę większym naciskiem na wersję 99, gdyż bardziej ją lubię i więcej w nią gram). Jedynymi zmianami, jakie zauważyłem to: grafika, pakowanie gały (piłka nie zwalnia tak bardzo w siatce w wersji 2000) oraz największa chyba zmiana - mijanie przeciwnika. (W wersji 2000 przeciwnicy stoją jak ściany - myślę, że jest to trochę przesadzone). No dobra, a teraz rzucę w was garścią cennych informacji, jak wygrywać nawet z Lakersami, na najwyższym poziomie trudności i z wyłączonym monitorem... LET'S START THE MATH, to znaczy MATCH, oczywiście...

Maciej "Macia" Frączyk

• Podawanie:

Zasada namber łan: w odróżnieniu od np. NBA'98, podawanie nie jest już takie banalne. W nowszych wersjach tej giery podanie do koompla, stojącego blisko przeciwnika, kończy się stratą balona, szybką kontrą i efektownym wsadem. Dlatego przed KAŻDYM podaniem pomyśl (i tak wiem, że nikt z was tego nie zrobi, bo co ma gracz w transie do myślenia?).

Kiedy możesz podać?

*gdy twój partner jest na czystej (lecz uważaj!!! Czasem będzie Ci się wydawało, że tak jest, a tu nagle taki Iverson wyskoczy nie wiadomo skąd, i wiesz już czym to się skończy...).
*gdy czujesz (każdy dobry gracz ma czuja), że twój rzut zostanie zablokowany lub chybi.
*gdy masz do przebiegnięcia spory kawałek boiska - np. po straconym koszu, aby zbytnio nie męczyć zawodników (w NBA'99 po zainstalowaniu patcha ver.1.1 zawodnicy męczą się bardzo szybko, podobnie jak w NBA'00).
*gdy inny zawodnik ma dogodniejszą pozycję strzelecką lub po prostu lepiej rzuca.
*gdy wygrywasz, możesz sobie pozwolić na efektowną akcję - alley-upa (podanie piłki nad kosz, gdzie czeka już Shaq, aby ją zapakować). Aby to cudo wykonać, podaj piłkę rozgrywającemu (w 90% to oni najcelniej podają), dojdź do lini za trzy (lub głębiej, jeśli możesz), odwróć się do przeciwnika i wciśnij "direct shoot + shoot + pass". Prawopodobnie "pass" będziesz musiał wcisnąć kilkakrotnie, aby twój partner znalazł dogodną pozycję. UWAGA! Alley - upy rzadko wchodzą (ok.30% na wyższych stopniach trudności).

Kiedy nie podawać?

*gdy komputer za wszelką cenę chce Ci odebrać piłkę, np. w czwartej kwarcie pod koniec, gdy wygrywasz - przeciwnicy miotają się wtedy jak... raberowy cziken na hayoo ...należy wtedy ostrożnie "doprowadzić" piłkę do najlepszego 3-pointera w drużynie i... dobić chama w ostatnich sekundach Twego czasu. Pamiętaj, że komp też tak potrafi! Pamiętaj też, że takie ostatnie rzuty są bardzo ważne. Trafisz - wygrasz, nie trafisz też wygrasz, jeśli przeczytasz ten poradnik do końca ;).
*gdy partnerzy są dobrze kryci - lepiej wtedy oddać rzut z trudnej pozycji niż podać (czyli w tym przypadku stracić gałę, a wiesz czym to się pewnie skończy).
*staraj się unikać podań przez całe boisko (wprawdzie takie podania są czasem konieczne - np. w ostatniej sekundzie meczu, lecz pamiętaj, że skuteczność takich podań to zaledwie 50%...).

• Drybling:

Dryblowanie w najnowszych enbiejkach jest ładnie doszlifowane - wreszcie ma jakiś sens (aby minąć przeciwnika w NBA'98 wystarczyło wcisnąć turbo, teraz nie ma lekko. Kiwaj, jak tylko blisko ciebie znajdzie się przeciwnik - polecam FAKE: minięcie przeciwnika, PIVOT: obrót, (jakoś go nie stosuję), lub CROSSOVER: gdy przeciwnik Cię goni (podczas wyprowadzania kontry). Pamiętaj, że zbyt natrętne usiłowanie zrobienia z przeciwnika wała może skończyć się ofensywnym faulem.

• Obrona

Zapamiętaj: dobra obrona to jeszcze lepszy atak (nie serca na szczęście). Zdobywanie punktów to małe, (bez)alkoholowe piffko, trudniej jest się bronić (jak na ringu!!!). Jeżeli jednak opanujesz tę umiejętność, będziesz niepokalany... to jest niepokonany. W obronie w NBA'99 i '2000 najważniejsze są trzy czynności: kradzieże, bloki i zbiórki. Na wyższych stopniach trudności, przeciwnik zanim rzuci, zrobi jakiś (w)zwodzik, zmyłkę lub dwie i dopiero poszybuje pod sufit. Nie ma 100% sposobu na blokowanie rzutów przeciwnika - on zawsze rzuca z różnych pozycji, na różne sposoby. Pewnie sobie myślisz: "cholercia już po mnie, apokalipsa nieumiejętności blokowania rzutów właśnie weszła do pokoju... a nie, to pies". Otóż nic bardziej mylnego. Musisz brać przeciwnika na wyczucie. Nigdy nie myśl, że nie zdążysz zablokować - spróbować zawsze warto. A jeśli już nie chcesz nawet próbować, to ustaw się na zbiórkę i módl się, aby Miller tym razem chybił za trzy...

Co do przechwytów piłki, są one częstsze niż w NBA'98 (tam zabranie piłki bez użycia siły graniczyło z cudem) i łatwiejsze do wykonania. Dobrymi złodziejami są zawodnicy średniego wzrostu, ale nawet Shaq może mieć średnio 4.2 przechwytu na mecz! Trening czyni mistrza!

Aby ukraść piłkę, wystarczy stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem (naprzeciw niego, co nie jest aż takie trudne; nawet na wyższych poziomach trudności można zaskoczyć zawodnika pokroju Jason Williams) i nawalać klawisz odpowiedzialny za STEAL. Najłatwiej ukraść piłkę zawodnikom powolnym, mało zręcznym, oraz rozgrywającym (tak!!!), którzy to często odwróceni są tyłem do kosza. Wystarczy ich wtedy zaskoczyć z drugiej strony, wcisnąć w odpowiednim momencie (aby go nie sfaulować) magiczny guzik i pruć do dechy (z klawiszem TURBO, oczywiście) na kosz przeciwnika, żeby ostatecznie wykonać efektowną 360-tkę.

• Rzuć lub giń

Rzucaj często, będzie... mięso?!? Pamiętaj, że najważniejsze [wiem, wiem, wszystko w moim poradniku jest najważniejsze - szczera prawda, nie będę przecież marnował czasu i miejsca na opisywanie rzeczy mało ważnych!] w tym dziwnym sporcie nie są dryblingi, bloki, zbiórki, czy nawet laski prezentujące się w half-tajmie (właśnie tego zawsze brakowało mi w serii NBA...). Otóż najważniejsze jest - uwaga - zdobywanie punktów!!! (Odkrycie na miarę XXI wieku :)). Rzucaj często, gdy tylko możesz. Pamiętaj, że lepiej rzucać 10 razy i nie trafić ani razu, niż nie rzucać wcale. Musisz jednak wiedzieć kiedy, gdzie i jak rzucać, aby mieć skuteczność choć trochę wyższą niż 10%.

Najczęściej wchodzą paki (96-97%), dwutakty zakończone rzutem (90%), rzuty z wyskoku z trumny i "okolic"(75%), rzuty z półdystansu (65%), rzuty za trzy (40%). Wszystkie te wyniki dotyczą zawodników bardzo dobrych w swoim fachu (np. rzuty za trzy - G. Rice, paki - K.Bryant), grających na najwyższych poziomach trudności. W tych uwzględnieniach nie są wzięte pod uwagę bloki (ale przecież już wiesz, jak je mijać) ani wszelkiego rodzaju odchyły w tył lub w przód (zaraz o tym będzie). Przy rzucaniu za trzy pamiętaj, aby nie rzucać z tego samego miejsca - raz spróbuj na środku półkola, raz z rogu - to zwiększa skuteczność. Przy oddawaniu rzutów z jakiejkolwiek pozycji pamiętaj, aby w odpowiednim momencie puścić klawisz SHOOT. Staraj się zdejmować z niego palec, kiedy twój strzelec jest na swojej maksymalnej możliwej wysokości. Puszczenie klawisza podczas wznoszenia lub opadania zmniejsza prawdopodobieństwo, że piłka wpadnie w czerwone koło. Jeśli masz na to czas, miejsce i możliwości, przed każdym rzutem wciskaj klawisz zwodu lub zmyłkę (puknąć SHOOT) - ta czynność utrudni przeciwnikowi zablokowanie Cię. Kiedy już wyskoczysz, aby rzucić, lecz widzisz, że oponent zablokuje Cię perfidnie, szybko wciśnij podanie; z powietrza oddasz piłkę innemu zawodnikowi. W powietrzu możesz także wcisnąć przód (zawodnik wychyli się do przodu; czasem pdatne, raczej nie zmienia skuteczności) lub tył (zawodnik odchyli się wstecz; w niewielkim stopniu utrudnia zablokowanie Cię, zmniejsza skuteczność).

No, to by było wszystko. Mam nadzieję, że spotkania, które teraz rozegrasz, będą bardziej efektowne i efektywne - i że poradnik ten choć w niewielkim stopniu ułatwi Ci zdobycie mistrzostwa NBA. Czego sobie i wszystkim wam życzę. Dzięki za uwagę. □

(*) - wbrew pozorom różnic między nami nie brakuje :). Smuggler & Mr Jedi

Oskary rozdane

Kurs Pascala - nagroda za najlepszy debiut

O czym by tu napisać, żeby było (jak zwykle:)) oryginalnie? Może tak: Oskary rozdane. Najlepszym filmem okazały się amerykańskie betty. Czy słusznie? Zdania na ten temat są podzielone. Pocieszający jednak w tym wszystkim jest fakt, że jedna ze statuetek trafiła do Polski. Lejdi and dżentelmen, nagrodę za całokształt twórczości otrzymuje: Andrzej Wajda (jak widać Endria z Polski robią karierę w Stanach:)). Dobra, ale to tyle, jeżeli chodzi o nagrody wytwórni filmowej. My zajmiemy się teraz naszymi redakcyjnymi oskarami gdyż... (famfary)... są już wyniki ankiet. A jak z nich wynika, znajduje się wśród was całkiem spora grupa (konkretnie 16%), która kupuje CDA, właśnie dla tych dwóch stron. Co więcej, najczęściej przyznawanymi ocenami w ankiecie były czwórki i piątki. A co za tym idzie otrzymaliśmy dożywotni przydział na dwie strony CDA. Nie wiemy czy mamy się cieszyć, czy płakać, więc... płaczemy ze szczęścia.

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

Zgodnie z obietnicą, dzisiaj będziemy was męczyć z rekordów. Zapytacie pewnie co to takiego. Śpieszymy z wyjaśnieniem. Rekord jest to struktura danych, której składowe mogą być różnych typów. Mówiąc prościej, jest to kilka zmiennych w jednej. Definiujemy je, podobnie jak to miało miejsce przy tablicach wielowymiarowych (pozdrawiamy Przemka:)), po słowie type. Zakładamy je według poniższego schematu:

```
type nazwa_recordu=record
                    znienne
                    dowolnego
                    typu
                   end;
```

Dobra, to tak definiujemy zmienne rekordowe. Ale, żeby móc z nich korzystać, w programie należy dodatkowo zdefiniować w VARach zmienną typu nazwa_recordu. Dobra, wystarczy tej teorii. Zabieramy się do dzieła, aby pokazać wam, jak to działa w praktyce.

{program 058 - zakładanie rekordów}

```
program program058;
 uses crt;
  type dane=record {1}
            imie:string[20];
            nazwisko:string[20];
            wiek:byte;
           end;
  var plik:file of dane; {2}
      osoba:dane; {3}
      i,n:byte;

const sciezka='c:\';

procedure nowy;
 begin
  assign(plik,sciezka+'dane.rec'); {4}
  rewrite(plik);
  write('Podaj ilość osób do wpisania: ');
  readln(n);
  for i:=1 to n do
   begin
    write('Podaj nazwisko ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.nazwisko); {5}
    write('Podaj imię ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.imie);
    write('Podaj wiek ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.wiek);
    writeln;
    write(plik,osoba); {6}
   end;
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 nowy;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Jak już wspominaliśmy, zmienne rekordowe definiujemy po słowie TYPE. Następnie podajemy jego nazwę tu: dane. Pomiędzy słowami RECORD i END; umieszczamy definicje zmiennych, które zmienna ma zawierać.
{2} Definiujemy zmienną PLIK, jako plik rekordowy.
{3} Definiujemy zmienną OSOBA, która umożliwi nam wpisywanie danych.
{4} Kojarzymy zmienną plikową ze zbiorem o dowolnej nazwie i dowolnym rozszerzeniu tu: *.rec
{5} W ten sposób zapisujemy dane. Pod zmienną OSOBA.NAZWISKO umieszczane jest nazwisko, które podamy. Podobnie się sprawa ma z imieniem i wiekiem.
{6} W tym miejscu do pliku zostają zapisane podane dotychczas dane, czyli nazwisko, imię i wiek n-tej osoby.

Dostaliśmy kiedyś maila z zapytaniem, jak napisać program dla wypożyczalni kaset video. Miałby on zapamiętywać, kto, jakie filmy pożyczył i na ile. Posiadać miałby też funkcję wyszukiwania osoby lub filmu. Program takowy najlepiej napisać właśnie przy pomocy rekordów. To może spróbujmy takowy napisać, przy okazji poznając, kolejne procedury i funkcję dotyczące rekordów. Tak więc do dzieła.

{program 059 - videoteka cz.1 - zakładanie listy klientów}

```
program program059;
 uses crt;
  type dane=record
            imie:string[20];
            nazwisko:string[20];
            data_wyp:string[10];
            n_filmu:string[100];
           end;
  var plik:file of dane;
      osoba:dane;
      i,n:byte;

const sciezka='c:\';

procedure nowy;
 begin
  assign(plik,sciezka+'dane.rec');
  rewrite(plik);
  write('Podaj ilość osób do wpisania: ');
  readln(n);
  for i:=1 to n do
   begin
    write('Podaj nazwisko ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.nazwisko);
    write('Podaj imię ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.imie);
    write('Podaj nazwę filmu ',i,' osoby: ');
    readln(osoba.n_filmu);
    getdate(r,m,d,dt);
    osoba.data_wyp:=r+m+d;
    writeln;
    write(plik,osoba);
   end;
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 nowy;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
W tym programie zakładamy listę n osób, znajdujących się właśnie w wypożyczalni oraz nazwy filmów, jakie wypożyczyli. Dobra, ale jak dodać do listy kolejne osoby? Spójrzcie na program060.

{program060 - videoteka cz.2 - dodawanie osób do listy}

```
program program060;
 uses crt;
  type dane=record
            imie:string[20];
            nazwisko:string[20];
            data_wyp:string[10];
            n_filmu:string[100];
           end;
  var plik:file of dane;
      osoba:dane;
      i,n:byte;

const sciezka='c:\';

procedure dodaj;
 begin
  assign(plik,sciezka+'dane.rec');
  reset(plik); {1}
  i:=filesize(plik); {2}
  seek(plik,i); {3}
  write('Podaj nazwisko ',i,' osoby: ');
  readln(osoba.nazwisko);
  write('Podaj imię ',i,' osoby: ');
  readln(osoba.imie);
  write('Podaj nazwę filmu ',i,' osoby: ');
  readln(osoba.n_filmu);
 write('Podaj dzisiejszą datę dla ',i,' osoby: ');
  readln(osoba.data_wyp);
  writeln;
  write(plik,osoba);
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 dodaj;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Podobnie, jak przy plikach tekstowych, procedura ta powoduje ustawienie się wskaźnika na początku zbioru
{2} Pod zmienną i zostanie podstawiona aktualna ilość wprowadzonych osób. Ta funkcja, jak i następna procedura zostały opisane w tabelce, w poprzednim numerze.
{3} Procedura seek powoduje ustawienie się "wskaźnika" na końcu zbioru.

Kolejnym krokiem będzie wydrukowanie nazwisk z pliku na ekran monitora.

{program 061 - wyświetlenie danych na ekran monitora}

```
program program061;
 uses crt;
  type dane=record
            imie:string[20];
            nazwisko:string[20];
            data_wyp:string[10];
            n_filmu:string[100];
           end;
  var plik:file of dane;
      osoba:dane;
      i,n:byte;

const sciezka='c:\';

procedure drukuj;
 begin
  assign(plik,sciezka+'dane.rec');
  reset(plik);
  while not eof(plik) do
   begin
    read(plik,osoba); {1}
    i:=filepos(plik); {2}
    writeln('Nazwisko ',i,' osoby: ',osoba.nazwisko);
    writeln('Imię ',i,' osoby: ',osoba.imie);
    writeln('Nazwę filmu ',i,' osoby: ',osoba.n_filmu);
   writeln('Data wypożyczenia filmu przez ',i,' osobę: ',osoba.data_wyp);
   writeln;
   readkey;
  end;
 close(plik);
end;

begin
 clrscr;
 drukuj;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Dzięki pętli while i warunkowi not eof(plik) program wypisze nam całą zawartość pliku dane.rec. Procedura read{1} wczytuje po kolei wartości zmiennych. Po wczytaniu, wskaźnik zmienia się o jeden. Funkcja filepos{2} powoduje podstawienie pod zmienną i wartości, która odpowiada pozycji wskaźnika w zbiorze. Pamiętajmy, że pozycje liczone są od zera, a nie od jedynki.

Dobra. Umiemy już tworzyć bazę danych osób zapisanych do naszej wypożyczalni, dodawać osoby i wyświetlać to wszystko na ekran monitora. Przydałaby nam się również możliwość znalezienia konkretnego filmu czy osoby. Do tego posłuży nam kolejny program.

{program 062 - wyszukiwanie osoby lub tytułu}

```
program program062;
 uses crt;
  type dane=record
            imie:string[20];
            nazwisko:string[20];
            data_wyp:string[10];
            n_filmu:string[100];
           end;
  var plik:file of dane;
      osoba:dane;
      i,n:byte;
      nf,no:string;
```

```
const sciezka='c:\';

procedure f;
 begin
  n:=0;
  write('Podaj nazwę filmu: ');
  readln(nf);
  writeln;
  while not eof(plik) do
   begin
    read(plik,osoba);
    if (osoba.n_filmu=nf) then
     begin
      writeln('Nazwisko osoby: ',osoba.nazwisko);
      writeln('Imię osoby: ',osoba.imie);
      writeln('Nazwa filmu: ',osoba.n_filmu);
      writeln('Data wypo¾yczenia filmu: ',osoba.data_wyp);
      n:=1;
     end;
   end;
  if n=0 then writeln('Brak pozycji o podanym tytule!');
 end;

procedure o;
 begin
  n:=0;
  write('Podaj nazwisko osoby: ');
  readln(no);
  writeln;
  while not eof(plik) do
   begin
    read(plik,osoba);
    if (osoba.nazwisko=no) then
     begin
      writeln('Nazwisko osoby: ',osoba.nazwisko);
      writeln('Imię osoby: ',osoba.imie);
      writeln('Nazwa filmu: ',osoba.n_filmu);
      writeln('Data wypożyczenia filmu: ',osoba.data_wyp);
      n:=1;
     end;
   end;
  if n=0 then writeln('Brak osoby o podanym nazwisku!');
 end;

procedure szukaj;
 begin
  assign(plik,sciezka+'dane.rec');
  reset(plik);
  writeln('Co mam znaleść, film[F] czy osobę[O]?');
  case upcase(readkey) of
   'F': f;
   'O': o;
  end;
  close(plik);
 end;

begin
 clrscr;
 szukaj;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Program ten przeszukuje dany zbiór w poszukiwaniu tytułu bądź nazwiska. Jeżeli go znajdzie, wyświetla wszystkie dane z nim związane. Zwróćcie przede wszystkim uwagę na sam mechanizm wyszukiwania. Przyda on się wam podczas tworzenia własnych programów.

W tym miejscu zakończymy naszą opowieść o plikach rekordowych. W razie jakichś wątpliwości piszcie maile. Jeżeli zobaczymy, że temat ten wymaga dokładniejszego i wnikliwszego rozpatrzenia, wrócimy do niego. A teraz chcielibyśmy pokazać wam prosty programik do tworzenia menu kierunkowego. Bo jak wynika z mailów, macie kłopoty z utworzeniem takowego. Tak więc spójrzcie poniżej.

```
{program063 - menu kierunkowe}

program program063;
 uses crt;
 type tab=array[1..10] of string[30];
  var lista:tab;
      ilosc:byte;
      wsk:byte;

procedure init;
 begin
  lista[1]:=('   opcja1   ');
  lista[2]:=('   opcja2   ');
  lista[3]:=('   opcja3   ');
  lista[4]:=('   opcja4   ');
  lista[5]:=('   koniec   ');
  ilosc:=5;
  wsk:=1;
 end;

procedure kolor(t,b:byte);
 begin
  textcolor(t);
  textbackground(b);
 end;

procedure okno(x1,y1,x2,y2,t,b:byte);
 var i:byte;

 begin
  kolor(t,b);
  window(x1,y1,x2,y2+1);
  gotoxy(1,1);
  write('É');
  for i:=1 to x2-x1-1 do write('Í');
  write('»');
  for i:=2 to y2-y1 do
   begin
    gotoxy(1,i);
    write('º');
    gotoxy(x2-x1+1,i);
    write('º');
   end;
  gotoxy(1,y2-y1+1);
  write('È');
  for i:=1 to x2-x1-1 do write('Í');
  write('¼');
  window(x1+1,y1+1,x2-1,y2-1);
  gotoxy(1,1);
  clrscr;
 end;

procedure wybor;
 var i,pwsk:byte;
     znak:char;

 begin
  okno(26,8,50,18,1,15);
  for i:=1 to ilosc do
   begin
    gotoxy(1,i+1);
    if i=wsk then kolor(15,1) else kolor(1,15);
    write(lista[i]);
    clreol;
   end;
  repeat
  repeat
   pwsk:=wsk;
   znak:=readkey;
   if znak=#0 then
    begin
     znak:=readkey;
     if znak=#80 then
      begin
       wsk:=wsk+1;
       if wsk>ilosc then wsk:=1;
      end;
     if znak=#72 then
      begin
       wsk:=wsk-1;
       if wsk<1 then wsk:=ilosc;
      end;
    end;
   if pwsk<>wsk then
    begin
     gotoxy(1,pwsk+1);
     kolor(1,15);
     write(lista[pwsk]);
     clreol;
     gotoxy(1,wsk+1);
     kolor(15,1);
     write(lista[wsk]);
     clreol;
    end;
  until znak=#13;

  if wsk=1 then
   begin
    {1}
   end;

  if wsk=2 then
   begin
    {2}
   end;

  until wsk=ilosc;
 end;


begin
 init;
 wybor;
end.
```

Objaśnienie:
1. Procedura init służy do podawania ilości opcji dostępnych w menu. W praktyce nie powinna ona przekraczać ok 20. W miejsca, gdzie widnieją napisy 'opcja1', należy umieścić własne. Pamiętajmy, że ostatnią opcją powinien być koniec, czyli wyjście z programu. Gdy już określimy ilość opcji, należy podstawić ją i wpisać (tę ilość) pod zmienną ilość.
2. Procedura okno służy do tworzenia okien z kodów ASCI. Nie zrażajcie się tym, że tu wyglądają one jakoś dziwnie. Gdy uruchomicie program w pascalu, wszystko będzie grało.
3. I w końcu najważniejsza procedura w całym programie - wybór. Sprawdza ona, jaką opcję wybraliśmy. Aby przypisać opcji konkretną czynność, należy w miejsce {1}, {2} itd [takie ify możecie sobie dopisywać w zależności od ilości opcji. Pamiętajcie o tym!]. Program zostanie zakończony, gdy najedziecie na opcję ostatnią, czyli koniec i naciśniecie ENTER.

Zadanie domowe

Zanim podam treść zadania, jedna uwaga. Jak już wspomnieliśmy w poprzednim numerze, parę osób prosiło nas o zadanie końcowe, dzięki któremu będą mogli sprawdzić swoje zrozumienie aktualnej lekcji. Więc mamy do Was jedną prośbę z tym związaną. Pisząc maile, wyraźcie swoją opinię na ten temat. Bowiem jeżeli zadania domowe się nie spodobają, nie będziemy ich więcej zadawać. Dzisiaj natomiast proponujemy wam stworzenie programu Videoteka, który byłby połączeniem wszystkiego, o czym była mowa w aktualnym wykładzie. Czyli:

1. Zakładanie listy
2. Dodawanie osoby do listy
3. Znajdowanie tytułu
4. Znajdowanie osoby
5. Wyjście

Menu ma być oczywiście kierunkowe!
Jak zwykle, na prace domowe czekamy 20 dni od ukazania się niniejszego numeru. Wystawimy notkę i odeślemy je Wam z powrotem.

I tradycyjnie już przechodzimy do części artykułu poświęconej listom (gończym :)) i mailom, które napłynęły do nas w ostatnim czasie. Zanim jednak przedstawimy Wam pierwszy z nich, kilka drobnych uwag. Po pierwsze - jeśli myślicie, że drogą SZANTAŻU lub GROZBY wymusicie na nas odpowiedź na list/mail, to grubo się mylicie. Tym razem nie będziemy wymieniać owych delikwentów, którzy takiego czynu się dopuścili, daliśmy im ostatnią szansę, lecz WSZYSCY kolejni szantażyści znajdą w naszym kąciku "honorowe" miejsce. I bynajmniej nie żartujemy! I druga rzecz: wyniki konkursu na najlepszy program podane zostaną w numerze 8/2000. Na zwycięzców czekają naprawdę atrakcyjne nagrody. Będą to m.in. drogie książki do nauki PASCALA. Jak widać, warto było brać w nim udział. Dobra, tyle spraw organizacyjnych, przystępujemy więc do odpowiedzi na listy. Oto pierwszy z nich:

W ostatnim CDA napisaliście w odpowiedzi na pytanie jakiegoś gościa, że liczby z zakresu od 0 do 20 losuje się poleceniem RANDOM(20), *a to nieprawda! To polecenie losuje liczby z zakresu od 0 do 19. Poprawna odpowiedź brzmi* RANDOM(21). *(...)*

Super (???)

ODP. Tak, rzeczywiście masz rację. Tym razem jednak winę poniósł NIŻSZY, to pewnie z niewyspania :) (nieprawda, bo jak to pisałem była dopiero trzecia nad ranem - dop. NIŻSZY). Sorki. Tak, jak napisał czytelnik - prawidłowy zapis powinien wyglądać następująco:

```
Randomize;
Write(random(21));
```

Tak więc jeszcze raz przepraszamy za pomyłkę i obiecujemy się poprawić. A teraz, aby nie było, że my tylko ciągle się mylimy liścik pochwalny i to nie od byle kogo!

Droga redakcjo! Wielkie podziękowania za zorganizowanie konkursu na miarę uczniów zaczynających naukę elementów informatyki. Moi uczniowie mają w ramach programu (2 godz. tygodniowo) parę lekcji z programowania w języku pascal. Wasz kącik pomógł nam uporządkować zdobytą wiedzę. (...)

Profesor informatyki z II LO
w Inowrocławiu

ODP. :)))))) i wszystko jasne...

Next mail...

*Czy da się skompilować pliki z formatu *.exe do *.pas? Chyba nie (bo wszystkie gry/programy mają bardziej zaawansowane opcje niż te w Pascalu), ale warto zapytać... (...)*

ODP. NIE WARTO :).

Cześć drodzy PolarX i Raziel!
Mam do Was małą prośbę: na pewno macie archiwum swoich artykułów, więc baaardzo proszę o przysłanie mi pierwszego kursu pascalowego jako załącznika. Otóż zrobiłem sobie od numeru wrześniowego CD przerwę, a po przerwie kupiłem numer 12/99, więc jeden odcinek przegapiłem, a specjalnie dla (wspaniałych:) dwóch stron numeru nie będę bulił 12 zł + koszty przesyłki. Więc proszę, przyślijcie! BTW: Mam jeszcze 2 pytanka:
1. Jestem nowy w Pascalu, więc chciałbym wiedzieć, czy wystarczy mi wersja 7.0?
2. Czym różni się "Pascal" od "Turbo Pascala"???
I to chyba tyle. Pozdrawiam Was serdecznie i życzę Wam kolejnych exstraodcinków oraz powiększenia działu. Niech moc będzi..eee? znaczy May force be with You! :)

Jakub Popławski "Bobel"
(nie moja wina, że mam taką idiotyczną xywkę :).

Niestety baaardzo nam przykro, ale nie możemy Ci niczego przesłać. A to z prostej przyczyny. Tekst przestaje być naszą własnością z chwilą, gdy idzie do druku. Tak więc niniejszą prośbę powinieneś skierować do naczelnego. Ale możemy Ci z całą pewnością powiedzieć, że i tak by Ci On niczego nie przesłał, a już na pewno nie po przeczytaniu kolejnych zdań twojego listu "Nie będę bulił 12 zł + koszty przesyłki". Niestety, takie są prawa rynku, aby coś mieć, to trzeba najpierw za to zapłacić. Jeżeli zaś chodzi o twoje pytania, to:
1. W zupełności tak, chyba tak, tak nam się wydaje, tak [niepotrzebne skreślić]
2. Czym się różni Pascal od Turbo Pascala? Pomyślmy. eeeee.... nie wiemy?.... aaaaa.... nie wiemy! Kurdę NIŻSZY pakuj manatki zbieramy ten interes. Wydało się! Nic nie umiemy! Nie wiemy też, dlaczego kobietom nie rosną włosy na klatach i dlaczego dżilet jest najlepszy dla mężczyzny.

I tak kolejny odcinek kursu dobiegł końca. Kolejny już za miesiąc, a kolejny po kolejnym za dwa. Tak więc do zobaczenia za... kiedykolwiek by to było. Cześć.

PS Do wszystkich zbulwersowanych długim (w tym przypadku, jest to pojęcie względne, a nawet bardzo względne) czasem oczekiwania na odpowiedź na maile, przysyłane do nas. Niniejszym, wszem i wobec ogłaszamy, że dniem odpisywania na maile został wybrany poniedziałek. Tak więc, wysyłając maila w poniedziałek, liczcie się z faktem, że odpowiedź otrzymacie za tydzień. Sytuację taką tłumaczy fakt, iż oprócz pisania artykułów do CDA, autorzy niniejszego artykułu uczęszczają do szkoły, spotykają się z przyjaciółmi, grają na komputerze, zmywają talerze i... nie mogą być na każde Wasze zawołanie. Sorki, ale takie życie. [WYŻSZY: a mnie czeka dodatkowo matura i egzaminy na uczelnię, więc sami rozumiecie].

PSS WYŻSZY: Przypomniał mi się pewien kawał i muszę wam go opowiedzieć. A więc tak: Przychodzi stonoga do szewca, a ten na to:
- Nawet mnie k**** nie denerwuj.

□

kursu programowania część 2

C++

Mam nadzieję, że w ciągu tego miesiąca zdążyłeś sobie zainstalować Djgpp i jesteś gotowy do pracy. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to może dzisiejszy odcinek zdoła przekonać Cię do przyjemnej zabawy, jaką jest programowanie. Dziś jeszcze trochę alfabetu C, ale wcale nie będzie łatwo. Jeśli chcemy niedługo programować naprawdę zaawansowane rzeczy, to nie mamy wiele czasu na podstawy. Ale w razie czego nie przejmuj się, po prostu próbuj pisać z nami, a może okaże się, że wszystko jest jaśniejsze niż wygląda z boku?

Zacznijmy od przypomnienia sobie programu, który pisaliśmy ostatnio.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

main()
{
   printf("Pierwszy program\n");
}
```

Można by spierać się, czy jest to rzeczywiście najkrótszy sposób na program wypisujący raptem dwa wyrazy tekstu. Tak czy inaczej, zobaczmy o co tu chodzi. Pierwsze dwie linijki rozpoczynają się od znaku #. Można sobie wyobrazić, że takie linijki właściwie nie są instrukcjami C, ale są tylko pewnymi poleceniami dla kompilatora. Chodzi o to, że C samo w sobie może korzystać z bardzo niewielu instrukcji, a prawie wszystkie funkcje są zaszyte w bibliotekach zewnętrznych. Możemy do nich się dobrać, korzystając z tzw. plików nagłówkowych. Oto kilka z nich:

- stdio.h - operacje wejścia i wyjścia, np. obsługa ekranu, plików itp
- stdlib.h - różne funkcje narzędziowe, np. allokacja pamięci
- math.h - pakiet funkcji matematycznych, np. sin, log
- time.h - obsługa zegarów, będziemy z nich korzystać, testując prędkości naszych programów.

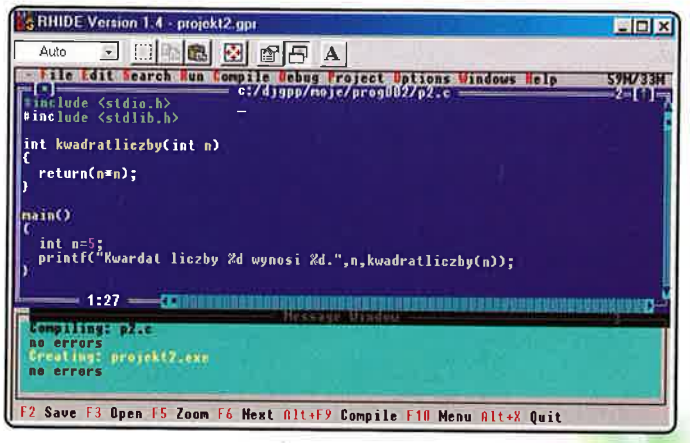
Zanim przejdziemy dalej, powiedzmy o typach danych w C. Dla naszych potrzeb ważne są:

- void - brak typu, nicość
- char - liczba całkowita jednobajtowa
- int - liczba całkowita 4 bajtowa
- float - liczba zmiennoprzecinkowa pojedyńczej precyzji
- double - liczba zmiennoprzecinkowa podwójnej precyzji.

Korzystając z nich, można konstruować dowolne obiekty (wkrótce zobaczymy jak). Podstawową różnicą między C a Pascalem jest brak w C procedur - po prostu struktura programu składa się z samych funkcji (przypominam, że funkcja musi zwracać wartość, a procedura nie). Deklaracja każdej funkcji wygląda tak:

```
typ_zwracany moja_funkcja(typ_parametru_1 nazwa_parametru_1, ...)
{
}
```

Zauważ, że nie ma znanych z Pascala słów BEGIN i END. Po prostu ktoś uznał, że pisanie w kółko BEGIN i END tak bardzo męczy palce, że wprowadzono znaki { i } jako ograniczniki strukturalne.
Przewaga jest ewidentna, po pierwsze 4 razy mniej znaków do napisania (BEGIN+END=8 znaków, {+}=2 znaki), po drugie i ważniejsze - kod programu wygląda dużo przejrzyściej (w Pascalu na pierwszy ogląd mnogość BEGINów i ENDów niepotrzebnie zaciemnia program).



##BOLD##
Uwaga na separator instrukcji, znak ";".
###KONIEC BOLD##

Oddziela on od siebie kolejne instrukcje programu, ale nie powinno się go umieszczać na przykład w wierszu deklarującym nagłówek funkcji. Nie wolno więc napisać:

```
main();
{
...
}
```

W początkowym okresie programowania w C 75% błędów polega na niepoprawnym umieszczaniu znaku ";"!

Deklaracje zmiennych mają postać:

```
typ_zmiennej nazwa_zmiennej
```

A teraz uwaga! Każdy program w C MUSI zawierać co najmniej jedną funkcję! Ta funkcja nazywa się main()

i jej ciało jest jednocześnie ciałem programu.
To znaczy, że program rozpoczyna działanie tam, gdzie rozpoczyna się funkcja main() i kończy się, gdy funkcja main() kończy działanie.
O instrukcji printf() opowiem za chwilę. Dwa słowa o komentowaniu kodu. Robi się to albo tak:

```
// komentarz jednej linijki
```

albo

```
/* komentarz
kilku
wierszy */
```

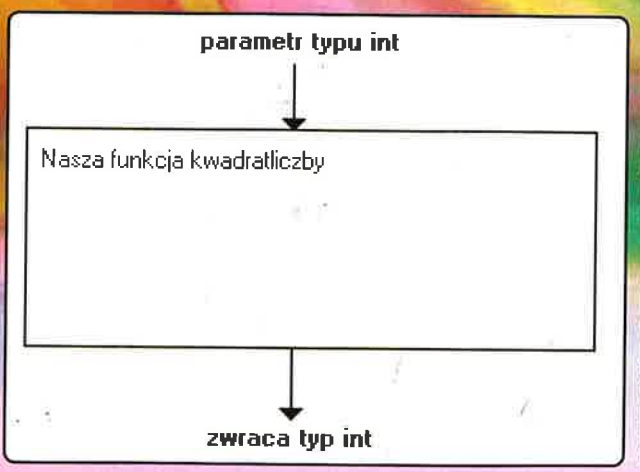
Teraz spróbujmy czegoś trudniejszego. Utwórz katalog PROG002, a w nim projekt2 (czyli napisz RHIDE PROJEKT2). Podobnie jak ostatnio dodaj plik źródłowy (nazwij go jakkolwiek, byleby miał rozszerzenie .c) i wpisz:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int kwadratliczby(int n)
{
  return(n*n);
}

main()
{
  int n=5;
  printf("Kwardat liczby %d wynosi %d.",
n, kwadratliczby(n));
}
```

Ten program składa się z dwóch funkcji: kwadratliczby() jest funkcją, która jako parametr przyjmuje liczbę całkowitą n (kwadratliczby(int n)) i zwraca liczbę całkowitą (int kwardatliczby(int n)). Zwykle funkcje można sobie wyobrażać jako takie czarne skrzynki, dla których istotne jest tylko to, co do nich wchodzi i to, co z nich wychodzi.



Instrukcja:

return()

przyjmuje za parametr dowolne wyrażenie, którego wartość po prostu zostanie zwrócona jako wartość funkcji.

Zaraz, zaraz, jak to jest?! Niby funkcje muszą zwracać wartość jakiegoś typu, a tu funkcja main() się z tego wyłamuje?!

To nie do końca tak. Funkcja main() domyślnie zwraca liczbę typu int, dlatego można by pisać:

```
int main()
{
  ...
  return(0);
}
```

aby przekazać systemowi kod zakończenia programu, przyjęto, że 0 oznacza pomyślne wykonanie programu, więc ładnie jest, jeśli właśnie tak to się pisze. Mała uwaga o stylu wcięć w kodzie źródłowym. Oczywiście, można napisać tak:

```
main() {int n=5;printf("...");}
```

ale ma to niewielki sens dydaktyczny. Dlatego przyjmiemy konwencję stosowania wcięć, które będą podkreślać strukturę kodu. Osoby, które programowały wcześniej w Basicu lub Pascalu zwykle potrzebują opanować 3 rzeczy, które pokazują ogromną przewagę C. Są to:

- instrukcja printf()
- wskaźniki
- instrukcja for.

Zobaczmy więc jak to jest...

Funkcja printf(), czyli nigdy tego nie zrozumiem...

Początkujący programiści w C mają zwykle problemy ze zrozumieniem idei wywołania instrukcji printf(). Załóżmy, że nasz program miałby wypisać takie zdanie: liczba 3.0 podniesiona do potęgi 2 daje 9.0.

W Pascalu napisalibyśmy to jakoś tak:

```
writeln('Liczba ',l1,' podniesiona do potęgi ',p1,' daje ',l1*l1');
```

Wadą tego zapisu jest kompletne pomieszanie tekstu ze zmiennymi, właściwie nie wiadomo, co tutaj wypisze się na ekranie, a co jest nazwą jakiejś zmiennej. Najgorzej pomylić się ze znakami ' i , - przy takiej ich ilości to bardzo prawdopodobne. W C rozwiązano to bardzo elegancko. Pierwszym parametrem jest napis, poprzetykany specjalnymi wyrażeniami, zwanymi wyrażeniami formatującymi, które mówią: w tym miejscu ma być napisana liczba. Typowe wyrażenia formatujące to %d oznaczające liczbę całkowitą i %f oznaczające liczbę zmiennoprzecinkową. Jeśli chcemy wymusić odpowiednią ilość miejsc przed i po przecinku, to zamiast %f, piszemy np. %1.1f (jedna liczba przed i jedna po przecinku) albo %3.5f (3 przed przecinkiem i 5 po przecinku) itd.

```
printf("Liczba %1.1f podniesiona do potęgi %d daje %1.1f\n", l1, p1, l1*l1);
```

Kolejne wystąpienia wyrażeń formatujących są wypełniane kolejnymi parametrami przekazywanymi funkcji printf(). Znak \n oznacza przejście do nowej linii. Więcej ciekawych rzeczy o instrukcji printf() znajdziesz w książce [1]. Ja milcząco zakładam, że ta funkcja nie sprawia Ci więcej problemów.

Tablice i wskaźniki

Trochę się obawiam opowieści o tablicach i wskaźnikach tak szybko, ale obiecałem konkrety, to muszę się wywiązać, a nic nie da się zrobić w C, jeśli się nie rozumie pojęcia tablic i wskaźników. Po co tak to rozwlekam? Bo z nieznanych mi przyczyn 70% osób uczących się języka C kompletnie rozkłada się na pojęciu wskaźnika. Ponieważ nawet moi studenci miewają z tym poważne problemy, to resztę tego odcinka poświęcimy na tablice i wskaźniki. Zobaczmy najpierw jak w C deklaruje się tablice.

```
char tablicaznakow[50];
float tablicaliczb[100];
double tab[2];
```

Wszystkie te konstrukcje deklarują tablice, odpowiednio 50, 100 i 2 liczb. Tablica jest po prostu fragmentem pamięci wydzielonym dla naszego programu, którego początek (!!!) związany jest z nadaną tej tablicy nazwą.
Dlatego inaczej niż w Pascalu, jeśli tablica ma powiedzmy 50 elementów, to indeksowane są one od 0 do 49. To znaczy możemy napisać na przykład:

```
tablicaznakow[0]+tablicaznakow[49]
```

ale próba odwołania się do:

```
tablicaznakow[50]
```

może (ale nie musi) spowodować błąd, który bardzo trudno potem wykryć. (Taki błąd objawia się na przykład w programach kompilowanych przez MS VisualC++ przez nasze ukochane okno "Program wykonał nieprawidłową operację...").

Powtórzmy to jeszcze raz: nazwa tablicaznakow oznacza początek pewnego miejsca w pamięci, które zarezerwowaliśmy dla naszych celów. Tylko ta nazwa jest tak naprawdę istotna, nie ma bowiem specjalnych przeszkód, aby napisać:

```
tablicaznakow[-100]
```

cokolwiek to nie znaczy (najwyżej "Program wykona nieprawidłową operację").

Dzieje się tak dlatego, że sama nazwa tablicaznakow jest właśnie tzw. wskaźnikiem. Różnie tłumaczy się to w książkach, czasem lepiej albo gorzej. Proponuję taką intuicję: wskaźnik jest jakby "etykietą" pewnego MIEJSCA w pamięci (nieważne, że tak naprawdę jest po prostu liczbą)! Zaraz zobaczysz, jak to działa.

Sam wskaźnik jako taki można zadeklarować jako zmienną, używając do tego znaku "*", na przykład:

```
int *wskaźnik;
```

deklaruje "etykietę" pewnego miejsca w pamięci, które zawiera wartość typu int. Zauważ, że samo zadeklarowanie wskaźnika jest trochę mało wiążące, bo przecież nie powiedzieliśmy na co on ma wskazywać! Można za to powiedzieć tak:

```
int liczba;
int *wskaźnik;
...
wskaźnik = &liczba;
```

Tajemniczy operator "&" tworzy po prostu "etykietę" jakiejś zmiennej: jeśli

```
int liczba
```

jest zmienną, to

```
&liczba
```

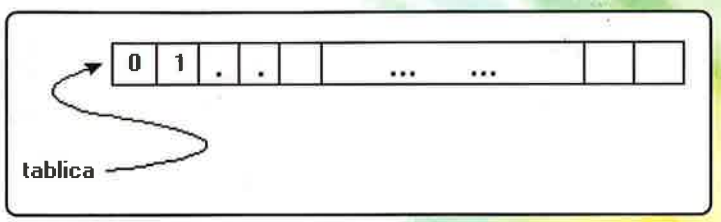
jest wskaźnikiem na tą zmienną. W drugą stronę: jeśli

```
int *wskaźnik
int a
```

jest wskaźnikiem, to zapis

```
a = *wskaźnik
```

podstawi pod a wartość liczby, którą wskaźnik "etykietuje". Po prostu są to jakby dwa poziomy abstrakcji, dwa światy. Czym innym jest zmienna (wartość zmiennej), a czym innym jest "etykieta" (wskaźnik do) tej zmiennej.



W tym miejscu pewnie już się zgubiłeś albo stwierdzasz, że to bez sensu. Zmienna się nazywa jakośtam, a potem tworzy się jeszcze inną jej nazwę... Spokojnie, kiedy zobaczysz jeszcze parę przykładów i trochę się z tym oswoisz, nie będziesz mógł wyobrazić sobie, że istnieją języki BEZ wskaźników!

Tak naprawdę chodzi o to, że w C nazwa tablicy jest WSKAŹNIKIEM na pierwszy element tej tablicy! To znaczy, że jeśli napiszesz:

```
char tablica[50];
char *wskaźnik;
...
wskaźnik=tablica;
```

to ze zmiennej wskaźnik możesz korzystać dokładnie tak, jak ze zmiennej tablica, czyli pisać:

```
wskaźnik[30]
```

i wynosi to dokładnie tyle samo, co tablica[30].

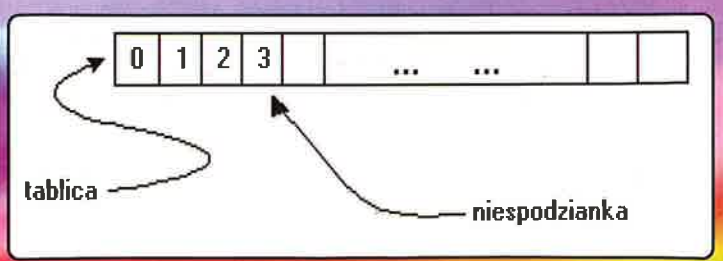
Zobaczmy jednak coś takiego:

```
char *tablica="To jest napis";
char *niespodzianka=tablica+3;
```

i przekonajmy się, co jest efektem działania instrukcji:

```
printf("%s\n", niespodzianka);
```

(wyrażenie %s pozwala wyprowadzić na ekran cały napis). Zastanów się powoli albo spójrz na poniższy rysunek.



Nauczyliśmy się właśnie pewnej własności wskaźników: można "podpiąć" wskaźnik pod coś, co już istnieje! Z punktu widzenia programu niespodzianka jest więc napisem rozpoczynającym się 3 znaki dalej w pamięci niż tablica. Dlatego efektem działania printf(...) będzie:

```
jest napis
```

(przy okazji przyzwyczaj się do braku typu string, tu jest po prostu char tablica[], napis jest tablicą znaków).

To już zaczyna być ciekawe! Kompilatorowi nie przeszkadza bowiem to, że obie "tablice" znaków pokrywają się. Co więcej: związek między tablicami a wskaźnikami jest tak duży, że COKOLWIEK napiszemy, używając zwykłych odwołań do tablic (typu tablica[10]), MOŻNA to samo napisać, korzystając tylko ze wskaźników i najczęściej będzie to działać SZYBCIEJ (choć początkującym trudniej będzie to zrozumieć). Związek ten jest zagwarantowany na poziomie kompilacji, to znaczy, że jeśli napiszesz:

```
char tablica[50];
char a;
...
a = tablica[5];
```

to kompilator przetłumaczy to sobie tak:

```
a = *(tablica+5);
```

Rozszyfrujmy ten jego zapis. Skoro tablica[50] tworzy wskaźnik (tablica) wskazujący na kolejne 50 znaków, to napis tablica+5 oznacza (jak poprzednio) wskaźnik na znak leżący 5 "miejsc" dalej w pamięci, a operator * bierze po prostu z pamięci wartość, jaką tam zapisaliśmy. Wychodzi dokładnie na to samo, czyli tablica[5] = *(tablica+5). A teraz uwaga. Przeczytaj sobie to wszystko o wskaźnikach jeszcze 2 razy. Zobaczysz, że wiele niejasności się wyjaśni. Zobaczysz, jak często będziemy korzystać ze wskaźników!

Dla ciekawskich (bo niezbyt oczywiste): + jest w C przemienny (byłoby źle, gdyby nie był), więc:

```
*(tablica+5) = *(5+tablica)
```

Kompilatorowi jest to obojętne, którą z tych form wybierzesz (i tak napiszesz tablica[5]).
Ale skoro:

```
*(tablica+5) = tablica[5], to można by
```

przypuszczać, że

```
*(5+tablica) = 5[tablica].
```

Tak rzeczywiście jest! Wygląda to dość podejrzanie i nieoczekiwanie, ale jest najzupełniej poprawne, za to nadaje się do zaginania różnych "fachowców". Napisz:

```
char tablica[50];
char a;
...
a=5[tablica];
```

a dam głowę, że mało kto zorientuje się, że to jest to samo, co:

```
a=tablica[5];
```

Dla jeszcze bardziej ciekawskich (ale za to jeszcze trudniejsze):

oto mój ulubiony "zaginacz". Istnieje w C instrukcja strncpy(char *dest, char *src, int n), która kopiuje n znaków z tablicy src do dest. Problem w tym, że w C koniec napisu wyznaczony jest przez znak o wartości 0, który musi gdzieś w tablicy wystąpić. Ta funkcja nie dba o to, więc trzeba to 0 ustawić ręcznie:

```
strncpy(dest, src, n);
dest[n]='\0'; // wpisuje na koniec dest
```

znak 0, oznaczający koniec napisu.

Ale funkcja strncpy() ZWRACA wskaźnik na dest. Dlatego można napisać:

```
strncpy(dest, src, n) [n] = '\0';
```

(!) Dzięki temu, co napisaliśmy wyżej, można jeszcze inaczej:

```
n[ strncpy(dest, src, n)] = '\0';
```

i właściwie nikt nie będzie wiedział, o co Ci chodzi. To super, pod jednym warunkiem. Może się bowiem okazać, że za jakiś czas sam nie będziesz wiedział, o co w tym chodzi...

Wskaźników używa się często do przekazywania parametrów do funkcji. Jeśli napiszesz tak:

```
void Zamień (int x, int y)
{
  int pomoc;
  pomoc = x;
  x = y;
  y = pomoc;
}

main()
{
  int a=5, b=6;
  Zamień(a, b)
}
```

to nic się nie stanie. Powód jest prosty: C tworzy KOPIE parametrów przekazywanych do funkcji. To znaczy, że w środku funkcji Zamień() zamieniliśmy KOPIE zmiennych a i b. Nie o to chodziło. Ale można użyć wskaźników:

```
void Zamień (int *x, int *y)
{
  int pomoc;
  pomoc = *x;
  *x = *y;
  *y = pomoc;
}

main()
{
  int a=5, b=6;
  Zamień(&a, &b)
}
```

i wszystko zadziała zgodnie z oczekiwaniami!

Jeśli się zgubiłeś, to przeczytaj wszystko jeszcze raz. Musimy gnać do przodu przez fundamenty, aby w skończonym czasie dojść do programowania czegoś naprawdę fajnego. A następnym razem pętla for i już biblioteka ALLEGRO i pierwsze programy korzystające z grafiki! Jak zwykle czekam na listy z pytaniami. □

Wiktor Zychla
wzychla@tcs.uni.wroc.pl
wzychla@vulcan.pl

Vademecum IRC

IRC - czyli pogawędki na żywo

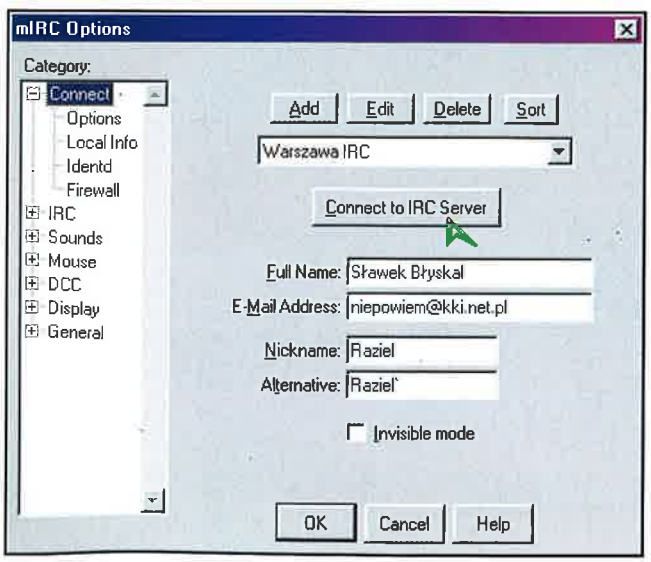
Internet coraz częściej przestaje kojarzyć się wyłącznie z wędrówką po stronach WWW. Dla wielu jest to bowiem za mało. Odwiedzanie stron internetowych to przecież nic innego, jak "buszowanie" po zbiorowiskach plików. Ten sposób wykorzystywania sieci jest jednostronny, tzn. możemy o coś pytać, lecz i tak nikt nam nie odpowie, bo wszyscy są maszynami. Kilka lat temu ktoś wpadł na znakomity pomysł i stworzył IRC, czyli pogawędki na żywo.

Błyskał Sławek "Raziel"

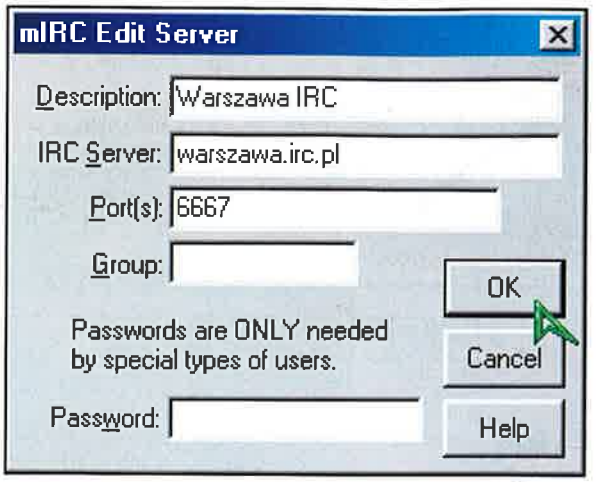
IRC (z ang. Internet Relay Chat) to nic innego jak zbiorowisko ludzi, którzy pragną coś światu powiedzieć. Porozmawiać w ten sposób może dosłownie każdy, kto ukończył osiemna... ehm... no, kurs obsługi modemu! W ostatnim czasie wielką popularność zyskał programik o nazwie mIRC, a to ze względu na łatwość jego obsługi. Właśnie dzięki mIRCowi, możemy pogadać sobie w sieci. Dobra, nie będę już was dłużej trzymał w napięciu :), tylko przejdę do sedna sprawy.

Skąd wziąć ten program? Otóż jest kilka stron zarówno polskich, jak i zagranicznych, z których można ściągnąć mIRCa (np. priv6.onet.pl/szc/facet88/index.html, www.pcworld.com.pl/ftp/pc/programy/0118.html, www.irc.com), znaleźć go także można na płytce któregoś z pism internetowych (nazw nie będę wymieniał :)). Ba - jest nawet na naszym Starter Kit z 4/2000.

Programik nie zajmuje więcej niż 1 MB, więc jego zdobycie nie powinno sprawić ci trudności. Gdy już zainstalujesz program, włącz go. Automatycznie otworzy się okienko "mIRC Options". W polu kategorii po lewej zaznacz "Connect". W prawej części okna u góry widnieje rozwijana lista serwerów. Jest tu ich cała masa. Jeśli zechcemy dodać do niej własny, klikamy "Add". Pojawi się kolejne okno. W pierwszej linijce, zatytułowanej "Description", wpisujemy nazwę, jaka będzie wyświetlana na spisie. W drugim polu "IRC server" podajemy adres serwera np. warszawa.irc.pl. W kolejnej ramce "Port(s)" wpisujemy port, przez który będziemy się łączyć (przeważnie jest to 6667). Jeśli nasz serwer wymaga uzupełnienia pól "Group" i "Password" - musimy to zrobić. Jeśli nie, klikamy przycisk "Add". Teraz wybierzmy z listy świeżo stworzoną pozycję. Poniżej listy znajduje się kilka ważnych linijek, które musimy wypełnić. Pierwsza z nich to "Full Name", czyli miejsce na imię i nazwisko. Drugą jest "E-Mail Address", tutaj powinniśmy wprowadzić swojego e-maila. Prawdomówność nie jest tu jednak wskazana ze względu na grasujących w sieci "mailbomberów", czyli "ludzi", którzy lubią wysyłać duże ilości maili :). W kolejnym polu o nazwie "Nickname" podajemy ksywkę, jaka będzie wyświetlana na IRCu. Może się jednak okazać, iż nasz nick jest już przez kogoś zajęty :(. Dlatego konieczne jest wprowadzenie alternatywy dla niego (w polu "Alternative"). Teraz już możesz kliknąć "Connect to IRC Server", aby włączyć się do IRC. Poczekaj chwilkę na połączenie. Już możesz gadać!



Zanim jednak przystąpisz do pogawędek, przeczytaj dalszą część artykułu (najlepiej zerwij połączenie z Internetem, gdyż impulsy lecą :)). I od razu mała uwaga. Jeśli podczas czytania tego tekstu napotkasz jakieś niezrozumiałe słowa, zerknij do słowniczka na końcu tego artykułu, aby rozwiać wszelkie swoje wątpliwości. Dobra. A teraz co nieco na temat serwerów (więcej informacji na ten temat znajdziesz w tekście przed słowniczkiem). Do najpopularniejszych, przez które łączy się wielu ludzi (szczególnie początkujących), zalicza się np. warszawa.irc.pl, krakow.irc.pl. Jedną wielką wadą tych serwerów jest jednak to, iż każdorazowo nakładana jest na nas tzw. restrykcja [+r], która uniemożliwia nam korzystanie z opów itp. Do serwerów bez restrykcji należą m.in: ircd.pl, ircx.pl, irc.netfriend.org. Z kolei ich wadą jest to, iż odwiedzane są one przez niewielu internautów, lecz może z biegiem czasu wszystko się zmieni. Innym, zdawałoby się idealnym, serwerem jest free.net.pl. Co prawda, nie ma restrykcji, lecz niektóre boty nakładają na użytkowników tego serwera bana i tyle! Jeśli chcesz wiedzieć coś więcej na ten temat, zerknij na stronę www.free.net.pl/mirc.html. Istnieją także zagraniczne serwery bez restrykcji i banów, lecz, korzystając z nich, musimy się liczyć np. z pewnym (kilkusekundowym) opóźnieniem przesyłu danych w stosunku do serwerów polskich (np. to, co napiszą inni, pojawi się u nas później, niż u innych użytkowników, korzystających z serwerów krajowych).



W tej części artykułu przedstawię wam podstawowe i zarazem najczęściej używane komendy programu mIRC ver.6.1. Więc zaczynamy!

/server adres_serwera port - Przy pomocy tego polecenia możemy wybrać lub zmienić serwer, z którego chcemy korzystać. Komenda ta może zastąpić nam klikanie na ikonkę "Connect to IRC Server", lecz to drugie jest w mIRCu wygodniejsze. Przykład: /server krakow.irc.pl 6667

/join #nazwa_kanału - Gdy już połączymy się z wybranym serwerem, należy wybrać kanał (nazywany także przez niektórych "pokojem"), na którym będziemy rozmawiać. Przy pomocy tej komendy dostaniemy się tam, gdzie chcemy. W programie mIRC istnieje także graficzny element odpowiadający temu poleceniu. W głównym pasku narzędzi widnieje specjalna ikonka w kształcie foldera, o nazwie "channels folder". Po kliknięciu na nią, ukaże się okienko z nazwami kanałów. Standardowo jest tam ich ogromna ilość. Nazwy można łatwo kasować (kliknij zbędną i naciśnij przycisk "delete"), a także dodawać (wpisz w podłużnym polu, u góry okienka nazwę kanału wg wzoru #nazwa_kanału i kliknij "add"). Aby włączyć się do widniejącego na spisie kanału, dwukrotnie klinij go myszką.

/part #nazwa_kanału tekst - Za pomocą tego polecenia opuszczamy kanał zdefiniowany w linii poleceń (jeśli chcemy - wpisujemy także tekst pożegnalny). Jednak dzięki graficznemu interface'owi mIRCa można to zrobić kilka razy szybciej, klikając przycisk X ("krzyżyk") w prawym górnym rogu okna wybranego kanału.

/quit tekst - Wpisanie tej komendy spowoduje rozłączenie się z aktualnym serwerem. Wypisany zostanie także tekst pożegnalny, który wprowadziłeś zamiast słowa - tekst.

/nick nowy_nick - Jeśli podczas IRCowania uznamy, iż przydałoby się

-maniaka...

zmienić swój nick na inny - ta komenda nam pomoże. W miejsce nowy_nick wpisujemy swoją nową ksywkę. Uwaga! W przypadku korzystania z serwerów objętych restrykcją [+r], polecenie to jest nieaktywne!

/msg nick tekst - Dzięki temu poleceniu możemy napisać do osoby o wybranym nicku jakąś wiadomość, bez otwierania nowego okna (tzw. szept). "Szepnąć" możemy także na kanał, zastępując nick, nazwą tego kanału (np. /msg #Bicz Tu jest Cool!). To, co wyślesz tą komendą jest NIEWIDOCZNE dla wszystkich, oprócz adresata!

/query nick tekst - Komenda ta działa bardzo podobnie jak poprzednia, z tym wyjątkiem, iż otwierane jest nowe okno, w którym możemy dłużej pogawędzić z wybraną osobą :). Wpisywanie komendy można zastąpić dwukrotnym kliknięciem na nicku w spisie użytkowników kanału, po prawej stronie ekranu.

/me tekst - Spowoduje pojawienie się na aktualnym kanale tekstu informującego, co w danej chwili robisz, tj. /me idzie spać, wyświetli na ekranie tekst (gdy masz nick - Raziel): Raziel idzie spać. Na dodatek tekst będzie koloru fioletowego.

/away tekst - Jeśli potrzebujemy na chwilę odejść od komputera, lecz jednocześnie nie chcemy rozłączać się z serwerem IRC, wpisujemy tę komendę z tekstem informacyjnym, który pojawi się u każdego, kto podczas naszej nieobecności zechce do nas zagadać.

/topic nowy tytuł - Każdy kanał posiada własny tytuł (w mIRCu pojawia się on na pasku, u góry ekranu). Jeśli nie ma założonego atrybutu [+t] (tylko OPowie mogą zmieniać topic), to powinno pójść nam gładko. Jeśli [+t] jest - to musimy postarać się o status operatora :).

/list #nazwa_kanału -parametr - Wypisuje nam osoby, które są na danym kanale i spełniają podane kryteria. W miejsce słowa -parametr wpisujemy np. -max10, co oznacza maksymalną ilość osób, które zostaną wypisane. Można też wstawić tam np. *ziel* (czyli /list #Bicz *ziel*), dzięki czemu ujrzymy wszystkich, którzy w swojej ksywce mają wyraz ziel. Jeśli natomiast nie wpiszemy niczego - zostaną wypisani wszyscy użytkownicy tego kanału.

/ignore nick +parametr - Aby pozbyć się uciążliwych, a tym samym zbędnych tekstów ze strony któregoś z użytkowników IRCa, możemy zastosować powyższą komendę. Jej działanie w dużym stopniu zależy od wybranego parametru. Do wyboru masz następujące: public - ignoruje wszystkie wypowiedzi, które delikwent kieruje bezpośrednio na kanał; msg - ignoruje wszystkie prywatne wiadomości, które on śle do ciebie; notices - wszystkie informacje wysyłane do ciebie przy pomocy komendy notice; invites - ignoruje wszystkie zaproszenia na kanał z jego strony; crap - ignoruje wszystko to, co zawarte jest w ww. parametrach; all - a ten parametr wpisujemy wtedy, gdy chcemy całkowicie zapomnieć o naszym prześladowcy :); none - odwołuje wszystko wyżej wymienione.

/whois nick - Wpisanie tego polecenia spowoduje wyświetlenie kilku informacji (imię, nazwisko, numer IP, serwer, e-mail itp.) wybranej osoby przebywającej na IRCu. Jest jednak możliwe, iż wyświetlane dane są fałszywe (każdy użytkownik wpisuje co chce :)). Tak więc podchodź do nich z dystansem...

/whowas - Komenda ta, podobnie jak poprzednia, służy do zdobywania informacji o wybranej osobie, z tą różnicą, iż osoby tej nie musi być w danej chwili na serwerze.

A teraz kilka przydatnych komend dla zarządzających kanałami (czyli OPów):

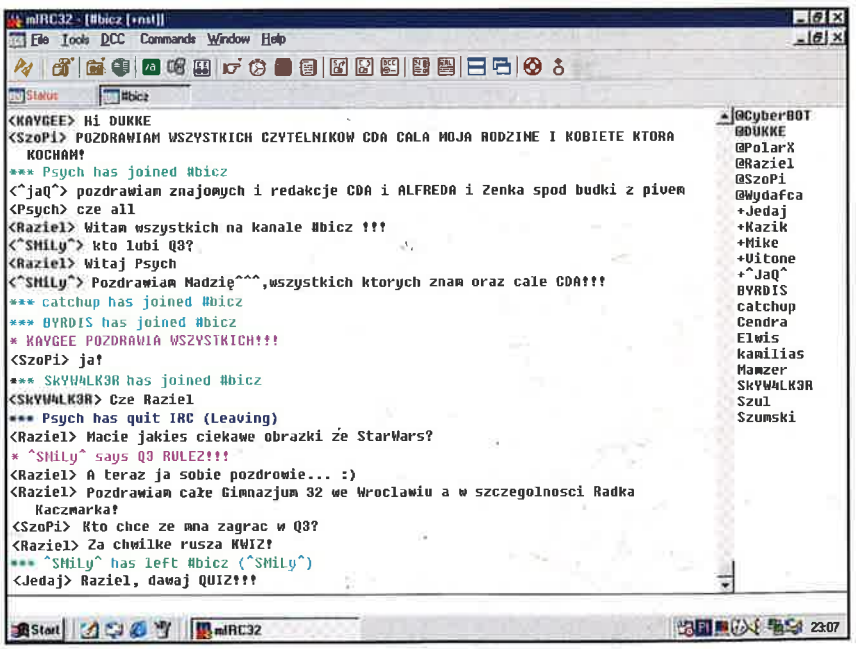
/mode #nazwa_kanału nick +o - Nadajesz status operatora innemu użytkownikowi. Musisz jednak pamiętać, iż może on wtedy wszystkich kopać, banować i robić wszystko to, czego tylko dusza zapragnie. Tak więc ostrożnie z tym! Aby anulować operację, należy jako parametr wpisać -b. OPa możesz także dać w inny sposób. Kliknij PPM (prawym przyciskiem myszy) na wybranym nicku w spisie po prawej stronie i wybierz CONTROL -> OP i gotowe!

/mode #nazwa_kanału nick +v - Nadaje wybranej osobie status Voice'a, czyli kogoś pomiędzy OPem a zwykłym Userem. Voice ma zawsze "głos" na kanale, nawet przy zastosowanym atrybucie +m (o czym w dalszej części artykułu).

/kick #nazwa_kanału nick - Gdy uznasz, że któryś z użytkowników posunął się za daleko (użył wulgaryzmu, zaczął obrażać innych itp.) możesz go wywalić z kanału, czyli wykopać. Polecenie to także ma odpowiednik graficzny w mIRCu. PPM na nicku CONTROL -> KICK, lub KICK (why) - czyli z tekstem tłumaczącym "dlaczego?"

/mode #nazwa_kanału nick +b - Komenda ta ma podobne zastosowanie jak poprzednia (czyli usuwanie ananasów z kanału :)). Tym razem możemy jednak "zablokować" owemu gagatkowi dostęp na naszą własność. Anulowanie bana - wpisz wszystko jak wyżej tylko za atrybut wstaw -b. Ta komenda także ma swój graficzny odpowiednik. Postępujemy podobnie, jak w wypadku polecenia kick, czyli PPM na nicku CONTROL -> BAN, lub BAN (why).

Poniżej znajdziecie kilka komend tyczących się nadawania i usuwania atrybutów kanału (nadajemy poprzez znak + np. +t, a usuwamy przez minus, czyli -t). Oto one (wymagany OP!):



/mode #nazwa_kanału +t - Teraz topic (czyli tytuł) naszego kanału mogą zmieniać tylko operatorzy (OPy).

/mode #nazwa_kanału +m - Komenda ta "wyłączy głos" zwykłym bywalcom kanału (czyli tym, którzy nie mają OPa ani Voica, czyli "+"). Ich tekst nie będzie się pojawiał.

/mode #nazwa_kanału +i - Teraz na nasz kanał mogą wchodzić tylko zaproszeni (invite). Jeśli chcesz dać komuś invite (czyli zaproszenie), wpisz /invite nick #nazwa_kanału (na który zapraszasz). I tyle wystarczy.

/mode #nazwa_kanału +p - Po wpisaniu tej komendy, nasz kanał staje się kanałem prywatnym.

/mode #nazwa_kanału +l liczba - Przy pomocy tego polecenia możemy ściśle określić ilość osób, które będą mogły przebywać na naszym kanale. Tym samym jesteśmy w stanie zaprowadzić względny ład i zapo-

biec nadmiernemu floodowaniu.

/mode #nazwa_kanału +s - Jeśli zechcemy ustanowić nasz kanał sekretnym, wpisujemy tę komendę i gotowe!

/mode #nazwa_kanału +n - Kanał zaopatrzony w ten parametr nie przyjmuje zewnętrznych tekstów, wysyłanych za pomocą polecenia /msg #nasz_kanał tekst.

Jeśli chodzi o komendy, to na tyle :(. Ale mam coś jeszcze dla was! Oto mała ściąga dla leniwych (którym nie chce się w Internecie szukać :)).

Najpierw adresy serwerów. Do polskich z restrykcją [+r] zalicza się: warszawa.irc.pl, krakow.irc.pl, lublin.irc.pl, poznan.irc.pl. Natomiast krajowe, pozbawione uciążliwego atrybutu +r, lecz odwiedzane przez niewielu Polaków to m.in. ircd.pl, chelm.ircd.pl, gdansk.ircd.pl, gliwice.ircd.pl, kalisz.ircd.pl, krakow.ircd.pl, szczecin.ircd.pl, warszawa.ircd.pl, wroclaw.ircd.pl, a także irc.netfriend.org, lupus.netfriend.org, orion.netfriend.org, wenus.netfriend.org, draco.netfriend.org, aries.netfriend.org, aquila.netfriend.org, pegasus.netfriend.org, libra.netfriend.org, cetus.netfriend.org, gemini.netfriend.org, andromeda.netfriend.org, taurus.netfriend.org, phoenix.netfriend.org. Istnieje także szereg serwerów bez opów... lecz z kropkami! Tak, tak! Lepiej sam to sprawdź, adresy: ircx.pl, warszawa.ircx.pl, wroclaw.ircx.pl, bielawa.ircx.pl, poznan.ircx.pl, bydgoszcz.ircx.pl, chip.ircx.pl, vax.ircx.pl. Serwer firmy Free Net jest chyba jedynym darmowym, polskim serwerem bez restrykcji (nie wliczam bowiem do tego grona serwerów alternatywnych - czyli tych, które nie mają połączenia z serwerami światowymi jak warszawa.irc.pl) i być może właśnie dlatego korzysta z niego naprawdę wielu użytkowników. Serwer bez restrykcji. Posiada adres free.net.pl. Musimy jednak pamiętać o pewnych warunkach, stawianych przez jego właścicieli. Istnieje także zagraniczny serwer, który nie posiada restrykcji i nie zagraża nam bezpodstawnymi banami. Nie ma jednak róży bez kolców - znajduje się on w Nowym Jorku, co troszkę opóźnia naszą komunikację (o czym już wcześniej pisałem). Na dodatek jest on zazwyczaj tak zapchany, że nawet palca nie wetkniesz, a ostatnio w ogóle coś "niedobrego" się z nim dzieje :). Jego adres: irc.stealth.net. Wszystkie wyżej wymienione serwery powinny działać przez port 6667, lecz gdy wystąpią jakieś problemy - wpiszcie w to miejsce 7000. Na temat serwerów to już wszystko.

A teraz rzecz, która z pewnością spodoba się wszystkim maniakom IRCowania. Mianowicie chodzi tu o mordki! Tak, tak - sposoby wyrażania uczuć w kilku znakach! Popatrz niżej... jeśli widzisz tam tylko przecinki, myślniki i dwukropki - obróć gazetę o 90 stopni w prawo i dopiero czytaj :). Oto najpopularniejsze mordki spotykane na IRC:

:-)	uśmieszek
:)	mały uśmieszek
:)	inny uśmieszek :)
;-)	z przymrużeniem oka...
:-(	smutek
:-/	niezdecydowanie
:-O	krzyk
:-I	zdegustowany
:-)X	strojniś
:-*	buziak
|-I	miłych snów...
:-|	neutralny
;-}	skruszony
:-[	wampir
:-)~	aż ślinka cieknie...
:'-(	łezka się kręci w oku...
:-&	poplątany język
%-)	pijany lub długo siedzący przed monitorem
:-D	szeroki uśmiech
:-X	siedź cicho!
@—>—	kwiatuszek

I jeszcze jedna ciekawostka. Korzystając z mIRCa, możesz w bardzo łatwy sposób pisać na ekranie kolorowym tekstem. Jak to zrobić? Już mówię... Naciśnij CTRL+K. W lewym dolnym rogu ukaże się małe okienko z próbkami kolorów, zatytułowane "mIRC Colour index". Jednocześnie w wierszu poleceń zostanie wypisany kwadracik "□". Teraz wklep numer wybranego koloru (0-15). Jeśli zechcesz, aby tło tego tekstu także było kolorowe, wstaw po przecinku jeszcze jeden symbol koloru (przykłady: czerwony tekst - □4 tekst; czerwony tekst na żółtym tle - □4,8). Teraz możesz już spokojnie wpisać właściwy tekst. UWAGA! Zapewne spotkasz się z taką sytuacją, iż po wpisaniu kolorowego tekstu zostaniesz wykopany z kanału lub nawet zbanowany! Bowiem boty nie za bardzo lubią kolorki. Tak więc nie nadużywaj ich!

A teraz obiecany słowniczek:

Bot - pozwolę sobie przytoczyć słowa, na które z pewnością nieraz natkniesz się, surfując po sieci w pogoni za własnym botem: "IRC jest dla ludzi, a nie botów!". Bowiem bot - jest to program, który na IRCu wygląda jak żywy użytkownik, w rzeczywistości będąc jedynie sztucznym wytworem człowieka. Najczęściej boty stawia się na kanałach w celu utrzymania tam względnego porządku, tj. w zależności od tego, czego bota nauczono, umie on "kopać" i "banować" niekulturalnych użytkowników, lecz także wykorzystuje się go do przyznawania OPów osobom, które ma on wpisane w swoim rejestrze.

Floodowanie - jest to zasypywanie otwartego kanału ogromną ilością tekstów, które w ogóle nie mają sensu i mają na celu tylko i wyłącznie uprzykrzenie życia innym. Delikwenci tacy są zazwyczaj od razu "usuwani" z kanału ("nie powtarzaj się, dwa razy to i tak za dużo!").

Lag - najprościej mówiąc jest to polecenie, które znacznie wydłuża nasz czas komunikacji z serwerem, tj. na przykładzie IRCa - tekst, który my napiszemy ukaże się u naszego odbiorcy kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt sekund później niż u nas. Do sprawdzania długości lagów służy komenda "ping".

OP - jest to taka @ (tzw. małpa), która w przypadku posiadania OPa pojawia się przed naszym nickiem (inaczej pseudonimem), jaki sobie wybraliśmy. Co to daje? Otóż otrzymujemy możliwość wywalania ludzi z naszego kanału (kick), a jeśli nie chcemy kogoś tam więcej widzieć, to dajemy mu bana. Jak dostać OPa? I tu zaczynają się schody... musisz pogadać z innym OPem i ładnie poprosić :-). Niekiedy boty zastrzegają sobie prawo do rozdawania OPów przez innego, nie będącego szefem na kanale OPa. Jest to robione z myślą o bezpieczeństwie. Wyobraźcie sobie, iż ktoś nieodpowiedzialny dostaje OPa i natychmiast wszystkich wywala, banuje itd. Ogólnie nie radzę za dużo sępić o bota, bo to po prostu obciach. Jak macie go dostać, to i tak dostaniecie bez proszenia, a jak nie - to żadna żebranina nie pomoże, a najwyżej zdrażni opa i dostaniesz k-opa [z kanału].

Restrykcja [+r] - większość polskich serwerów (o których była mowa wcześniej) ma nałożoną przez TP SA restrykcję, tzn. każdy korzystający z nich internauta ma automatycznie nadawany atrybut [+r]. Oznacza to, iż nie czerpiemy żadnych korzyści z OPów. Tak więc z restrykcją tracimy wiele :(.

Serwer - w wypadku IRC jest to serwer komputerowy, który oferuje nam usługę internetową IRC.

Split - jest to zerwanie łączności między dwoma serwerami. Jeśli akurat korzystałeś z zerwanej linii, zostaniesz rozłączony. W takim wypadku najlepiej połączyć się z serwerem najbliższym twego miejsca zamieszkania, minimalizując tym samym szansę wystąpienia kolejnego splitu.

Jeśli szukacie na IRCu ciekawych ludzi, koniecznie zajrzyjcie na kanały:

#Bicz - COOL kanał!!! Full quizów, konkursów, ludzi... Musisz tam być! Własność moja - Raziela, SzoPiego i Dukke'a (korzystając z okazji - pozdrowienia dla Was koledzy)! UWAGA!: kanał ten jest jeszcze w trakcie budowy, w związku z tym poszukujemy ludzi, którzy są chętni do współpracy w jego tworzeniu (mile widziane stałe łącze). Adres mailowy dla zainteresowanych: pascal@silvershark.com.pl

#cdaction - Oficjalny kanał magazynu komputerowego, który właśnie czytasz :), czyli jak łatwo można się domyśleć - CD-Action! Ciekawi ludzie i rygorystyczne prawa :(. Ogółem - fajna zabawa! Polecam! Szczególnie w piątki, od 14 do 16, gdy na bank są tam ludzie z CDA.

#Wroclaw - Każde miasto posiada swój kanał, strzeżony przez inteligentne boty :). Jednym z nich jest właśnie #Wroclaw. Zawsze jest tam wielu ludzi i fajna pogaduszka.

#Nastolatki - Coś dla młodzieży... Zawsze znajdziemy tam kogoś, z kim można dobrze pogadać.

#Gadanie - Mało znany kanał, co nie znaczy "kiepski". Wręcz przeciwnie. Zabawa kręci się na wysokim poziomie. Warto wpaść!

#Kult - Typowy kanał dla fanów rockowego zespołu Kult. Jak ma się trochę szczęścia to i samego Kazika Staszewskiego można spotkać (serio!).

#StarWars - A tu spotkamy Vadera, Skywalkera i innych bohaterów znanej trylogii Georga Lucasa. Jednak kanał ten polecam tylko tym, którzy choć trochę "kumają" angielski, bowiem Obi-Wan po polsku gadać nie umie :). Ew. #starwarspl [czy może starwars-pl?]

#X-klub - Jeśli jesteś fanem serialu X-Files, musisz tam wejść!

To już koniec! Niestety... ale postaram się jeszcze kiedyś napisać coś na ten temat :). Jeśli trochę połazicie po kanałach, to z pewnością zauważycie mnogość rożnych IRCowych dodatków. Jedni bawią się w KWIZ :) (Quiz - oczywiście :)), drudzy "strzelają" odlotowe napisy, trzeci wysyłają ciągle jakieś Automessage z zaproszeniami, a jeszcze inni bawią się w Nukowanie (wywalanie) użytkowników :). Tak więc uważaj z tym, bowiem kolorowy świat IRCa może cię przykuć do monitora na wiele godzin do tego stopnia, że zapomnisz o impulsikach, które panowie z TEPSY naliczają z promiennym uśmiechem... I do zobaczenia na IRC! Na razie(!)! □

Kalejdoskop www.

Już trzeci miesiąc "naszej" działalności na łamach CDA... i, jak piszecie w listach, takiej stałej rubryki potrzebowaliście. A i tym razem nareszcie jest jeszcze garść linków, które otrzymałem od was. Czekam na następne, piszcie na nowy adres: kalejdoskop@silvershark.com.pl

blood

www.stopklatka.com.pl/godzilla/

Oh my GoD! This iS GoZiLla! - Te słowa wypowiadali ludzie występujący w filmach, w których na skrzypcach (eee... nie wydaje się wam, że coś mi się pomyliło? :) grał(a) Godzilla - są różne historie jego/jej powstania... ale jedno jest pewne - jak na razie zmierzył się z około trzydziestoma pięcioma potworami nawet bardziej przerażającymi od niego. Był już wielki motyl, trzygłowy smok, sobotwór Frankensteina czy nawet Mechagodzilla - wytwór technologii obcej cywilizacji... ale po co ja o tym mówię? Przecież na stronie, którą właśnie opisuję, znajdziecie OGROMNĄ bazę danych o wszystkich potworach występujących w obydwu seriach, jak i opisy poszczególnych części wspomnianych serii. Każde "stworzenie" i film opatrzone są zdjęciami, a nawet w przypadku tych pierwszych możemy usłyszeć, jakie ryki wydają. Nie powiem - z tak dobrze przygotowaną stroną dotyczącą filmu rzadko się spotykam. Ok, ja spadam pooglądać obrazki z czymś, co nazwano "Destroyer"...

anicursor.com

Kursory związane z grami komputerowymi, muzyką, filmami, zwierzętami, flagami, sprotem, kreskówkami, kosmosem, świętami itp... uff, sporo tego tam znajdziesz i sporo wydasz na impulsy, próbując ściągnąć wszystkie :) (więc prosta rada - ściągnij prawie wszystkie :)). Oprócz samych animowanych ikonek, można tam znaleźć także przydatne narzędzia do ich robienia... i pewnie na tej stronie są też inne atrakcje, ale ja już nie mogę... te małe obrazki... tyle ich jest... otaczają mnie ze wszystkich stron... Aaa! Aaaaa (...)

.magazine.valetz.art.pl

I-netowy magazyn piszący (nie tylko) o fantastyce i wszystkich mediach, gdzie można ją zobserwować. Przeczytasz opowiadania, recenzje filmów, wiersze, wywiady, a nacieszysz oko COOLowskimi :) grafami wprost z galerii i komiksów. Stronka jest git i działa na wyobraźnię.

www.reporter.pl

Bardzo ciekawy (raczej dla tych starszych czytelników naszego pisma) serwis, traktujący przede wszystkim o tematach związanych z Internetem - nowych technologiach, dopiero co wprowadzanych do życia codziennego, nowych pojęciach, których znaczenie "odkryjesz" w encyklopedii specjalnie przygotowanej w tym site'cie, firmach internetowych, nowych wydarzeniach w świecie informacji itp. Oprócz tego autorzy serwisu wydają miesięcznik rozsyłany przez e-maila (tzw. e-zin) pt. WebReporter. W skład serwisu wchodzi także między innymi pismo dla ludzi biznesu - BizReporter (www.reporter.pl/bizreporter), Baza Wiedzy (kontakty do wielu ekspertów z różnych dziedzin wiedzy, którzy bezinteresownie mogą pomóc w zdobyciu informacji), E-press (obszerna baza danych dotycząca czasopism, które mogą się "pochwalić" swoją obecnością w Internecie, czyli własna stroną WWW), FotoReporter (galeria fotografii). Ogólnie jest to bardzo dobra strona prowadzona z sercem i klasą.

hydepark.rubikon.net.pl

Jeśli choć trochę interesujesz się tym, co się dzieje w naszym państwie i parę razy podczas tygodnia zerkasz w telewizor, akurat w momencie, jak lecą wiadomości na "jedynce", możesz być pewien, że wizyta na tej stronie spowoduje, iż wybuchniesz nie kontrolowanym śmiechem! Np. zobacz, jak polityk X zastępuje bohatera filmu... no, niech to będzie tajemnica jakiego :). Albo wysłuchasz ciekawych wypowiedzi - i nie myśl, że to jakieś nudy i poważna sprawa. Skąd - luzik na całego! Superwitryna... □

CZYTELNICY NADESŁALI

W sprawie "namiarów od czytelników" w tym numerze zamieszani są - Aleksander Łamek, Patryk Mikołajczyk, Michał Płachta, Dakini, Bzyk, Robert Kowalski, Ewa Opacka, Artur(?), Damian Lipski, Vil.

www.ufo.prv.pl
Największa strona o UFO i zjawiskach paranormalnych w Polsce.

www.serwis-inf.prv.pl
Drivers, Hardware, Software, Patche, Dema, Testy, News, Tips&Tricks.

http://www.cm3.org.pl
Oficjalna polska strona o Championship Managerze.

www.xena.mega.com.pl
Największa polska strona poświęcona serialowi pt. "Xena: Wojownicza Księżniczka" - zdjęcia, filmy, FAQ i inne atrakcje.

www.emu64.w.pl
Strona zajmująca się emulacją i sceną Commodore 64.

www.gry.wp.pl
Serwis spod sztandaru "Wirtualnej Polski" zajmujący się grami komputerowymi.

www.chairpage.com
Oficjalna strona zespołu Silverchair, przez niektórych określanego "australijską wersją Nirvany".

www.fis-ski.com
International Ski Federation - najświeższe wiadomości o narciarstwie, info o zawodnikach, galeria zdjęć.

www.nfscom.pl
Idealna strona dla wielbicieli serii samochodówek "Need for Speed".

games.plj.pl
Recenzje, Codzienne Niusy, Download, Grupa Dyskusyjna, Sprzęt i niedługo Solucje i Top Ten.

http://www.breko.top.pl/
Strona poświęcona takim grą liczbowym, jak Duży Lotek i Multi Lotek.

www.strefa.com/urban
Jedyna w Polsce strona o grze "Urban Chaos".

(jeśli chcecie podrzucić adres CIEKAWYCH stron, to piszcie: blood@go2.pl, z subjectem KALEJDOSKOP).

Cze-cze-czerwiec! Wakacje!!!

Zapraszamy do comiesięcznej lektury naszego niepoważnego działu. Teksty (jak zawsze) ściągnęliśmy z sieci, tudzież skorzystaliśmy z materiałów nadesłanych przez czytelników. Przypominamy też, że wyrażone tu opinie nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji oraz wydawnictwa; tudzież nie mają za cel szkalowania, ośmieszania itd. nikogo i niczego. Po prostu to tylko żarty. Miłej lektury.

Hak-owanie

Postanowiłem z kolegą dołączyć do grona hakerów. Siedzieliśmy sobie wieczorem i oglądaliśmy, pożyczony przez znajomego hakera film instruktażowy, pt: Hook. Kurczę, to nam pokazało, że haker to ma naprawdę klawe życie, może sobie pozwolić na fajną łajbę i w ogóle. Fakt, że na końcu wykończył go ten, no jak mu tam.., Pan - ale my się tego nie obawiamy, bo się w sado-maso nie bawimy.

No więc najpierw postanowiliśmy zaopatrzyć się w haki - próby zaczęły się niewinnie, od haczyków do wędek, potem wieszaków do ręczników. Próbowaliśmy pójść na całość, ale niestety pogonił nas stróż z budowy i powiedział, że haka od dźwigu nie dostaniemy. W końcu po długich poszukiwaniach odnaleźliśmy kowala, który zrobił nam obiekt westchnień każdego prawdziwego hakera - lśniący, ocynkowany HAK. Załadowaliśmy więc do walkmanów odpowiednia muzę - Marillion: "Hooks in you" i ruszyliśmy dopracowywać technikę hakowania.

Obecnie obaj siedzimy na komendzie i zastanawiamy się co z nami będzie (kurdę, ale mi się rymnęło.....). Chcę przekazać kilka rad dla młodszych kolegów, którzy też by chcieli, a spotkania z policją uniknąć woleli (znowu rym....co ja jakiś Mickiewicz, a może on też był Hakerem??). Hak wspaniale nadaje się do hakowania komputerów kolegów - jest to dużo bardziej skuteczna metoda zdobywania informacji (jeden, dwa dobre haki po obudowie i twardy dysk mamy w ręku - można również spróbować hakować samego kolegę - być może wyjawi potrzebne nam dane, a nawet postara się zapomnieć, że nas widział jak hakujemy?).

Praca hakera w sieci jest bardzo trudna - na początku nie doceniliśmy potęgi sieci - więc kolega został dość poważnie porażony prądem. Więc pamiętajcie: praca w sieci tylko z izolowanym hakiem. Hak wspaniale nadaje się do hakowania TPSA - niesamowicie dobrze hakuje każdy telefon - nadaje się również do ataku na elektroniczne systemy samej TPSA (ale niestety tego nie udało się nam przetrenować w praktyce, bo nas przymknęli, zanim udało nam się zhakować całą ochronę budynku TPSA i dostać się do środka.....). Nieh hak będzie s fami

Kubas [email]

PS Sprawdzałem; Mickiewicz nie był hakerem, on był poetą... Ciekawe kto to taki???

PS2. A tak w ogóle to lepiej być hakerem niż lamerem - myślicie, że tak łatwo o kupienie lamy w środku Europy? (To dlatego w Ameryce Pd. nic nie wiedzą o hakowaniu - tam żyje 80% lamerów, czyli samców lamy peruwiańskiej).

DVD-Action 1/04/2012
edycja poranna
strony 457-458

Windoors 3D

TEST REDAKCYJNY Windoors 3D czyli... nowy system Macrostuffu objawia się światu!

Znów Gillowi Batesowi i firmie Macrostuff udało się zelektryzować świat, sprawić, by ludzie ustawiali się po ich najnowszy produkt w kolejkach niczym po wołowe z kością w zamierzchłych czasach komunizmu. Owym produktem jest oczywiście system operacyjny Windoors 3D, którego finalna wersja nareszcie trafiła do naszych rąk i możemy ją naszym Czytelnikom wstępnie zrecenzować.

Nieoficjalną premierę Windoors 3D miały już przeszło miesiąc temu, kiedy system operacyjny trafił na rynek piracki. Wersja final beta wzbudziła mieszane uczucia (jak zwykle), głównie z uwagi na to, że z niezwykłą inwencją wieszała komputer na dziesiątki sposobów - jeśli komuś udawało się tę Windoorsę w ogóle zainstalować. Chodziły plotki, że w MST zapanował popłoch, ale rzecznik firmy stwierdził, że nie ma mowy o wielu bugach, tylko w programie zamieszczono pułapki na hackerów, by spiratowany system nie nadawał się do użytku. Michael O'Necessary, guru hackerów, skwitował słowa rzecznika lakonicznym "bullshit". Zatem sprawa - jeśli się tak można wyrazić - zawisła w powietrzu. Dziś możemy się przekonać, jaka jest prawda prawdziwa - my pomożemy ją odsłonić.

System Windoors 3D dostarczany jest na trzech modułach nośnika RAM-BO, co jest pewną niespodzianką. Przywykliśmy, że produkty Macrostuffu są duże, ale nawet na te standardy jest to objętość niezwykła. Wynika z niej niespotykana dotąd konieczność zmiany modułów podczas instalacji. Jednak ta czynność nie wpływa znacząco na czas instalowania systemu, który wynosi 40-50 minut. Sporo, zważywszy, że dotychczasowy niechlubny "rekordzista", Extreme Quake 7, instalował się z pełnego modułu przez całe 58 sekund.

Windoors 3D z założenia jest systemem zorientowanym na pełną integrację z Globalną Siecią (w tym z Internetem) i jest tworem w pełni przestrzennym, przez co rozumie się całą strukturę systemu, a nie tylko sam audiowizualny z nim kontakt. Niemniej w kodzie pozostawiono fragmenty 16-bitowe, a nawet 8-bitowe, co sprawia, że wiele starszych programów będzie chodziło znacznie wolniej niż byśmy się tego po nich spodziewali. Za to zachowano pełną zgodność programową z modelami XT i AT, a MST-DOS wydaje się działać bez zarzutu.

Podczas pierwszej instalacji system wywalił się przy próbie połączenia z satelitą. Początkowo sądziliśmy, że mamy niedokładnie ustawiony talerz anteny, ale rychło okazało się, że połączenie jest jak najbardziej prawidłowe, tyle że nie z satelitą Sieci Globalnej, a z włoskim telekomunikacyjnym. Elektroniczny Makaroniarz wpadł w panikę, nadając zapętlony komunikat: "Santa Madonna, diabolo veni!!!" Zwróciliśmy się do serwisu MST; na ekranie pojawił się młody człowiek i z zażenowanym uśmiechem tłumaczył nam przez kwadrans, że owszem, Win 3D jest systemem inteligentnym, ale nie do tego stopnia. Na koniec przesłał nam patcha, który rozwiązał problem trafiania we właściwe satelity, a my w międzyczasie wystosowaliśmy krótkie przeprosiny do telewizji RAI, której widzowie przez jakiś czas musieli zdzierżyć na ekranach obrazek Windoorsowego nieba okraszony wspomnianym komunikatem, a wszystko to podczas transmisji finału meczu o Puchar Ligi Włoskiej.

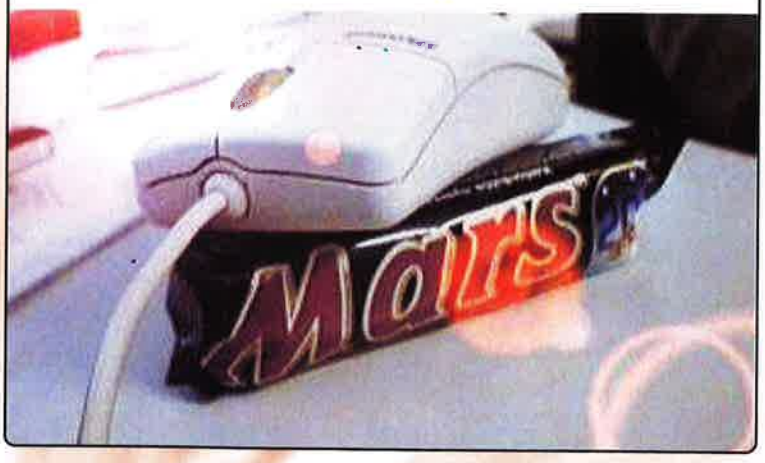
Ostatecznie system udało się odpalić dopiero po trzeciej instalacji, i tu mała dygresja odnośnie wymagań sprzętowych Windoors 3D. Macrostuff deklaruje, że do działania systemu wystarczy już komputer klasy Septimus 400 z 60 gigabajtami pamięci RAM, 0,75 litra ciekłego helu do chłodzenia sprzętu + pół litra [herbaty!] na rozgrzewkę (to ostatnie wewnętrznie dla użytkownika). Na twardym dysku wystarczą 4 terabajty wolnego miejsca. W istocie podane parametry mogą, owszem, wystarczyć do działania systemu, ale do korzystania z niego już niespecjalnie. Bardziej realną konfiguracją wydaje się Octan 80 z pozostałymi parametrami razy dwa (o przydatności drugiego pół litra nieco dalej). Właśnie z uwagi na parametry zdarzają się kłopoty z instalacją Win 3D na modelach starszych niż trzy miesiące, ale przedstawiciel serwisu Macrostuff obiecał podesłać patcha, który rozwiązuje ten problem.

Zainstalowany system następne pół godziny spędza na samokalibracji i rozpoznawaniu urządzeń peryferyjnych. Przyjemnym zaskoczeniem dla naczelnego (mańkut) było rozpoznanie przez system wirtualnego manipulatora dla leworęcznych, natomiast w przypadku karty dźwiękowej program stwierdził obecność SB16, co przyjęliśmy już mniej entuzjastycznie. SB16 jako żywo nigdy nie wydawał z siebie dźwięku kwadrofonicznego na 512 kanałach. Kartę przekonfigurowaliśmy więc ręcznie, co musiał zrobić sam naczelny, bowiem manipulator nie dał się przestawić na praworęczny. W związku z tym znów zwróciliśmy się do miłego pana z serwisu. Ten stwierdził, że zapewne mamy wersję 2.004A Windozy, która istotnie ma feler niekonfigurowalności manipulatora i spytał, czy chcemy upgrade do wersji 2.004B, czy też chwilowo wolimy patcha usuwającego usterkę z manipulatorem. Wybraliśmy patcha i wreszcie uruchomiliśmy system, który powitał nas ciepłym, uniseksowym głosem mówiącym: "Witaj w świecie wielkich przestrzeni Windoors 3D. Odetchnij głęboko".

Zatem odetchnęliśmy, ale tylko do momentu, gdy postanowiliśmy przełączyć system na tryb 3D view, pod który ma być optymalizowane wszelkie przyszłe oprogramowanie. Tymczasem na ekranie ukazał się napis jak najbardziej 2D oznajmujący: "Niezbieżność perspektywy. Prosimy wyregulować rozstaw oczu". Zbaranieli, w te pędy połączyliśmy się z serwisem MST. Młody człowiek przyznał, iż istotnie rozsądek nakazuje rozwiązywać takie problemy softwarowo. Przede wszystkim poradził zignorować komunikat i w specjalnych okularach (dwie pary dołączone do zestawu) indywidualnie przetestować na screen saverach widok 3D, który niekoniecznie musi być całkiem skopany. Drobne rozbieżności perspektywy można poprawić dodatkowym pół litrem [herbaty], który dostroi ogniskowanie wzroku do produktu MST. W razie dalszych problemów firma oferuje patcha, korygującego widok 3D na trzeźwo. Przynajmniej jak chodzi o użytkownika.

Ostatecznie efekt 3D w nowych Windoorsach udało nam się wyegzekwować całkiem nieźle (już mniejsza o metody), wobec czego z zapałem wzięliśmy się najpierw za uruchamianie aplikacji, które z 3D view współpracują. Powiedzmy od razu: takich programów nie ma na razie zbyt wiele, a ogromna większość obecnie dostępnych to standardowe wersje zaadaptowane do nowej technologii. W najbliższej przyszłości ma być tych programów zatrzęsienie, ale tymczasem proponujemy Wam czujność przy kupowaniu programów, które mają pracować pod Windoors 3D: jeśli na pudełku jest napisane "Designed for 3D" - wszystko powinno być OK. Natomiast napis "Enhanced to 3D view" jest ostrzeżeniem, że mamy do czynienia z namiastką, by nie rzec lipą. Na przykład MST Officer Millennium w wersji "enhanced", choć kompletnie poroniony, to może działać także w trybie 2D (jest wówczas

Mysz na Marsie...



funkcjonalnie identyczny ze zwykłym Officerem), ale w tym momencie powstaje kwestia: po kiego grzyba dopłacać 40% za trzy słówka więcej na opakowaniu?

Trzeba przyznać, że najcudniej z tego wszystkiego wyglądają trójwymiarowe screen savery. Aż korci, żeby zanurzyć się w tą ożywioną przestrzeń, która się otwiera przed naszymi oczami. Trójwymiarowość "enhanced" wygląda przy tym żałośnie, przypomina głębię rury kanalizacyjnej, a my walczymy z odruchem, żeby wsadzić tam głowę. Dwa-trzy plany; na ostatnim już prawie nic nie widać, stąd chęć dotarcia jak najbliżej tła, gdzie zwykle jest najwięcej treści. Nauczeni tym doświadczeniem (i nieco zniechęceni) aplikacje profesjonalne uruchamialiśmy już tylko w trybie 2D. Testy wypadły pozytywnie, znaczy system nie sypie się za często, jakkolwiek standardowe ustawienie w programach autosave'u na 3 minuty wydaje się podyktowane zdrowym pragmatyzmem.

Przy okazji tego testowania objawiła się nam przykra cecha Win 3D - system nie odinstalowuje programów, które nie są specjalnie mu dedykowane. Czyli na razie niemal każda aplikacja musi być usuwana ręcznie i zostawia śmieci. Po sprawdzeniu czterech "kalorycznych" pakietów katalog Windoors.3D spuchł o 47 gigabajtów nieusuwalnego badziewia. Od roztropnego serwisanta Macrostuffu dowiedzieliśmy się, że w wersji 2.004C będzie zaimplementowane super-inteligentne odinstalowywanie wszelkiego software, a na razie musimy zaczekać na patcha, który będzie dostępny za jakieś dwa tygodnie i pozwoli odinstalowywać programy normalnie, bez inteligencji. Alternatywą jest radykalne wycięcie przerośniętego systemu i zainstalowanie go od nowa, po uprzednim sformatowaniu twardego dysku.

Jeśli chodzi o osiągi szybkościowe, to wspomniany MST Officer Millennium działał jak na normalnym Septimusie pod starą wersją systemu, tylko o ok. połowę szybciej. Ponieważ używany przez nas Octan 80 jest konstrukcją blisko pięciokrotnie wydajniejszą od Septimusa, można przyjąć, że produkt Macrostuffu mieści się w swoim standardzie. Osiągi pakietów Corela i Adobe są podobne, natomiast prawdziwego kopa dostały gry działające w Globalnej Sieci. Można w ciemno prorokować, że one pierwsze zostaną ubrane w pełny trójwymiar i właśnie do gier nowy system będzie używany najpowszechniej. Połaziliśmy sobie po kilku wirtualnych światach i było to bardzo przyjemne - dopóki naszych bohaterów nie pozabijano. Nie był to zatem długi test.

Po tych wszystkich działaniach, spróbujmy wydać jakiś wstępną, ogólną opinię nowemu systemowi operacyjnemu. Mimo pewnych niedorobek i starych grzechów, wydaje się, że Windoors 3D jest skazany na sukces, ergo my jesteśmy skazani na życie z nową Windoorką. Perspektywa to tyleż ekscytująca, co czasem niezbyt zbieżna. Patrząc na dynamiczny rozwój tego systemu musimy jednak być coraz ostrożniejsi w szafowaniu niepochlebnymi ocenami i ciskaniu gromów. Może się bowiem zdarzyć już wkrótce, że kolejne Windoorsy, wieszając się, to samo zrobią najpierw ze swym użytkownikiem.

Dlaczego kura przeszła ulicę... cz. 2

Ponieważ tekst o kurze bardzo się Wam spodobał, zdobyliśmy jego drugą część.

•Jurek Owsiak: Kura przeszła bezpiecznie dlatego, że miała na sobie nasz znaczek: Bądź Widoczny!
•Marek Niedźwiecki: Kura przeszła przez ulicę, bo po drugiej stronie był koncert TOTO.
•Kapitan Krzysztof Baranowski: Kura przeszła ulicę, aby kupić łódkę w sklepiku monopolowym.
•Leszek Miller: Prawdziwą kurę poznajemy nie po tym, jak zaczyna, ale jak kończy.
•Naród: Bo po drugiej stronie jest wreszcie jakiś normalny kraj.
•Jacek Kuroń: Kura szła po Kuro-niówkę.
•Maciej Kuroń: Przepis na rosół z kury: W tym celu bierzemy kurę, która przebiegła ulicę i dodajemy przyprawy, ja dodam WARZYWKO...
•Jarosław Kaczyński: Kura przeszła na prawą stronę ulicy, bo przekonało ją hasło "TKM", tzn. "Teraz, Kura, My".
•Cezary Pazura: Kura mówi "bankowy"!
•Luke Skywalker: Mam złe przeczucia... Czuję drgania Mocy... Kura przeszła na Drugą Stronę Ulicy!!! Strzeżcie się Drugiej Strony!!!
•Moniuszko: Była umówiona na arię z kurantem.
•Pan Proper: Po co się męczyć, Mrs Kura cię wyręczy.
•Neil AMSTtrong: Ten mały krok kury jest jednocześnie wielkim krokiem całego drobiu.
•Król Lew: HaKura matata!
•Min. zdrowia: Jak widać, mimo protestu i strajku lekarzy anestezjologów, są jeszcze kury, które potrafią przez to przejść bez znieczulenia.
•Szef CPN: Sprawę tę powinien rozwiązać specjalny kurociąg. Na razie po raz 216 podniesiemy kurze cenę za przejście, o 23%.
•Edward Gierek i kury: Gierek - Przekroczycie? Kury - Przekroczymy!
•Józef Stalin: Jest kura, jest problem. Nie ma kury, nie ma problemu.
•Józef Glemp: Kura uciekła przed ujadającymi kundelkami.
•Jerzy Urban: Kura sama się wyżywi, po każdej stronie ulicy.
•Katarzyna Figura: Zadzwoń, to opowiem ci, co JA przekroczyłam.
•Jezus: Przejdź, kuro, na drugą stronę i nie czyń tego więcej.
•Władysław Gomułka: Czemu służy to przekraczanie? Kto stoi za tą kurą? I jakie jest jej prawdziwe nazwisko? Bo jej dziadek nazywał się Jajcek Kahnstein i piał Niemcom podczas okupacji!
•Kartezjusz: Bo była to ulica Jasna, a prawdziwe jest tylko to, co jasne i zrozumiałe dla umysłu.
•Jacek Żakowski, Piotr Najsztub: Przekraczajcie ulicę. Naprawdę warto.
•Waldemar Pawlak: A sio!
•Juliusz Cezar: Przyszła, zobaczyła, przekroczyła.
•Mikołaj Rej: Kury nie gęsi, swoje ulice mają.
•Hans Kloss: Nie ze mną te numery, kura!
•Agnieszka Chylińska: Kury... Fuck off!!!
•Agencja reklamowa: Nasza kura przekracza ulicę lepiej niż zwykła kura i o 45% szybciej.
•Rzecznik eksprezydenta Jelcyna: Borys Nikołajewicz ustosunkuje się do tego zagadnienia tuż po opuszczeniu rządowej kliniki, w której od 3 tygodni przebywa z powodu lekkiego przeziębienia.
•Prezydent Putin: Uciekała przed Czeczeńcami. Teraz bombardujemy tę ulicę + wszystko w promieniu 25 km, więc może chodzić spokojnie, żaden terrorysta już jej nie zagraża. Tak trudno to zrozumieć?
•Pan Wołodyjowski: Przeszła? Nic to, Basieńka, nic to...
•Andrzej Kmicic: Przełaź kura, wstydu oszczędź!
•William Shakespeare: Dużo hałasu o kurę.
•Karol Świerczewski "Walter": Ja tam się kurom nie kłaniam.
•Edward Stachura: Nie rozdziobią nas kurki...
•Pewna Rozgłośnia: Powinniśmy wszyscy zdawać sobie sprawę, że takie przekraczanie uznanych powszechnie granic jest niezgodne z Prawem Naturalnym, a inspirowane...? No, ja nie będę więcej mówił o panu Michniku, Kuroniu i im podobnych sługusach Tel-a-vivu i Moskwy...
•Sting: If you love some chicken - set them free (and let them cross the street)
•Kayah & Goran: Śpij kureczko, śpij (ale już po drugiej stronie ulicy)
•The Doors: There's known, and there's unknown. And between are the streets.
•Natalka: Szerokimi ulicami, niosą... znoszą... przenoszą... cholerne kury! (co powie tata?)
•Madness: Our chicken, in the middle of the street...
•NATO: Przekroczenie ulicy przez kurę nie jest wystarczającym powodem do zaprzestania bombardowań.
•W. Churchill: Nigdy jeszcze w historii drobiu tak wiele kur nie zawdzięczało tak wiele, tak nielicznym kurom.
•J. F. Kennedy: Nie pytajcie co kura może zrobić dla was, lecz co wy możecie zrobić dla kury.
•Power Rangers: Bo się nie mogła teleportować.
•Roman Dmowski: Bo kura jest polska i ma obowiązki polskie.
•Tomasz Lis: Przejście kury przez jezdnię można oglądać codziennie o godz 19 w Faktach.
•Z serwisu PAP: Zdają się potwierdzać wczorajsze informacje. Jak podają dobrze poinformowane osoby z kół zbliżonych istnieje duże prawdopodobieństwo, że faktycznie kura przekroczyła ulicę. Oficjalne oświadczenie spodziewane jest w najbliższych dniach.
•Kogut: Która kura?! Ech... tych bab nie można upilnować...
•KURA: Tak sobie - dla jaj. □

Gdy mężczyzna rozmawia z kobietą...

Co mówi	Co myśli
Jestem głodny	Jestem głodny
Chce mi się spać	Chce mi się spać
Jestem zmęczony	Jestem zmęczony
Chcesz pójść do kina?	Kiedy pójdziemy do łóżka?
Może byś do mnie wpadła	Kiedy pójdziemy do łóżka?
Może pójdziemy razem do restauracji?	Kiedy pójdziemy do łóżka?
Mogę do ciebie zadzwonić?	Kiedy pójdziemy do łóżka?
Zatańczymy?	Kiedy pójdziemy do łóżka?
Nudzi mi się	A może poszlibyśmy do łóżka?
Kocham cię	A może poszlibyśmy do łóżka już teraz?
Ja też cię kocham	No, skoro już to powiedziałem, to może wreszcie poszlibyśmy do łóżka?
Ładna sukienka	Niezły biust
Jesteś spięta. Zrobię ci masaż.	Chcę cię popieścić
Taak, niezła fryzura	Przedtem było lepiej
Taak, niezła fryzura	I za to zapłaciłaś 150 PLN?!
(W czasie zakupów) Ta jest niezła	Weź wreszcie którąś z tych cholernych sukienek i wracajmy wreszcie do domu

Gdy kobieta rozmawia z mężczyzną...

Co mówi	Co myśli
Tak	Nie
Nie	Tak
Być może	Nie
Żałuję	Pożałujesz
Potrzebujemy	Chcę mieć
Rób jak chcesz	Kiedyś mi za to zapłacisz
Musimy porozmawiać	Chcę ponarzekać
Jest mi wszystko jedno	Oczywiście, że mi to przeszkadza, idioto!
Jaki ty jesteś męski	Lepiej byś się ogolił, umył i popsikał dezodorantem
Ach, jakie piękne kwiaty	Czy ty myślisz wyłącznie o seksie?
Bądź romantyczny i wyłącz światło	Oczko mi poszło na pończosze
Ta kuchnia jest niepraktyczna	Chcę się przeprowadzić
Chciałabym kupić jakiś drobiazg do domu	Nowe meble, tapety, boazerię...
Powiedz, czy mnie kochasz	Zaraz cię poproszę o coś bardzo drogiego
Jak bardzo mnie kochasz?	Dziś zrobiłam coś, co ci się na pewno nie spodoba
Musisz się nauczyć komunikowania	Masz się po prostu ze mną zgadzać
Słyszałam jakiś hałas	Zauważyłam, że już prawie zasnąłeś
Za minutkę będę gotowa	Możesz założyć kapcie, napić się piwa i poszukać ciekawego programu w TV

Pomocna dłoń

Jak zawsze na łamach, jest tylko część nadesłanych przez Was anonsów. Całość znajdziecie na CD [Extras/Pomocna Dłoń]. Tamże regulamin tej rubryki.

REACTION

•Airline Tycoon [4/00]
1. W grze nie istnieje coś takiego, jak "urlop". 2. Nie istnieje możliwość wysyłania faksów. Czasami przychodzą informacje o zaistniałej sytuacji twojego biura, ale nie można ich wysłać. Adam z Wrocławia; boduch@kki.net.pl

•Anno 1602, dla Romka
Z Twojego listu wnioskuję, że wyszkoliłeś już żołnierzy. Żołnierze, którzy po szkoleniu opuszczają fort są już uzbrojeni. Oręż należy dostarczyć do fortu. A jeśli tak się nie dzieje, to sprawdź czy nie jest on pełny i czy nie zakazałeś dostarczać tam broń.. Łukasz

•Atlantis & Atlantis 2
Ponieważ podpowiedzi jest całe mnóstwo, proponuję zajrzeć na CD - tu zajęłyby chyba ze stronę... Redakcja.

•Broken Sword [04/00]
Otwórz skrzynkę, a pióro daj kotu. Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•Croc 1 [04/00]
*Pokonanie biedronki jest bardzo proste: wystarczy do niej podbiegnąć, uderzyć ogonem, a kiedy upadnie, trzeba wskoczyć na nią i skakać tak, jakby się rozbijało skrzynię (podwójnie). Wystarczą 3 skoki (5?) i ją pokonasz. Kody są takie: ARGOLIFE (nieskończone serduszka); ARGOSKIP (wybierasz level); LLLLDRRLLDRDLUR (wszystkie tajemnice + skok do ostatniego levelu). JUSTYNA

*Gościu, nie umiesz przejść biedrony? Biegaj wokół ringu, ona będzie Cię gonić. Biegnij tak długo, aż się przewróci, a wtedy skocz jej na brzuch lub plecy! To proste! frutek@tutek.com.pl

•Dink Smallwood [04/00]
*Wystarczy pochodzić i porozwalać klika potworów.
*Pierwszy sposób to powalczyć z potworami w kopalni na południe od Terris. Drugi sposób: Wróć do Stonebrook, dojdź do drzewa z orzechami Alktree. Walnij parę razy w drzewo i nazbieraj pełno orzechów. Wróć do Terris i sprzedaj je w sklepie. Dostaniesz dwie monety za orzecha. Parę kursów tak i z powrotem powinno wystarczyć. Miłego grania. Karpow

•Earth 2140
Dla Filipa ze Szczecina. Musisz wybrać opcję "autodetekcja", później, jak wybierze ci kartę, weź test, głośnik daj na całą parę :). Jak będziesz miał problemy z Erth 2140, to pisz na Iceman99@poczta.onet.pl. Piotr i Paweł Sulicey z Bogatynii.

•Fallout [04/00]
*Holodyski leżą przy zwłokach kolesia, odzianego w power armour na pierwszym poziomie Glow.

*Michel da ci te części, jeżeli masz wysoki współczynnik gadania lub charyzmy, handlowanie też pomaga. Rhombusowi możesz zakosić tą część tylko w nocy, powodzenie tej kradzieży zależy od współczynnika szczęścia. bazex@box43.gnet.pl

*L@NDRYN: Program możesz ułożyć, gdy już masz potrzebną część z Vault City. Nazwy pierwiastków zawarte w komendach potraktuj jako planety (Jupiter, Uranium itd.) - musisz je poukładać odwrotnie, niż występują w układzie słonecznym, po czym należy dodać ostatnią linijkę; naprawę lub wyłączenie chłodzenia (zależy od Ciebie). Jeśli mimo to Ci się nie uda, pogadaj z ghoulem za ścianą, zamontuje część. Leo-Ann

*Fidoludek: Przekonaj tego "doktorka", by rozsiał wirusa, potem leć wysadzić komputer wspomagający pracę generatora. Włączy się odliczanie do końca gry, więc musisz zdążyć uciec z platformy. Leo-Ann

•Fallout 1, 04/2000
Musisz cały czas prosić Michaela o tę część. Po pewnym czasie rozmowy zgodzi się i da ci ją. Łukasz

•Fallout 2
Dla Per Doine: w Vault City wejdź do miasta i idź do Council. Pogadaj z Mellure i powiedź mu, że jesteś w stanie naprawić reaktor w Gecko. Upoważni Cię do zabrania Hy-Mag (to skrót od nazwy tego urządzenia) od "Ameutities" (budynek tuż przy bramie do miasta). Łukasz

*Problem z samochodem. Aby uzupełnić paliwo, musisz kliknąć na samochód lewym przyciskiem myszy i z rozwijanego menu wybrać ikonę plecaka. Następnie kliknij na Small Energy Cells i po kłopocie. Łukasz

•Final Fantasy VIII [4/00]
Wersja demo. Niestety utknęłam w martwym punkcie. (...) Trzeba dojść do ostatniego wejścia - tam nikt nie zabroni nam wejść, a gdy się to nam uda, spotkamy tę "facetkę"###

•Kajko i Kokosz [04/00]
Palenisko zapalisz dopiero po drugiej wizycie - po powrocie z krainy borostworów. Przy pomocy płonącego drewienka.

•Neverhood [04/00]
*W tej "szafce" koło robota należy wpisać, ile razy dany symbol występował w zagadce pamięciowej (tej w niebieskim budynku). bazex@box43.gnet.pl

*Działo nie trafia w robota, bo trzeba go najpierw zwabić. Aby to zrobić, należy ułożyć odpowiednio kostki na szafce obok robota. Nad każdą kostką pokazany jest pewien obrazek, a ilość oczek na kostce odpowiada liczbie tego typu znaków w układance (czy czymś w tym stylu). Układanka ta znajduje się w domku, w którym można znaleźć zagadkę z myszką. Po wprowadzeniu odpowiednich numerów w szafce, wciśnij guzik i wracaj do działa. keeblev

•Pharaoh [04/00]
Musisz wybudować więcej domków rezydencji (ikonka w lewym, górnym rogu). Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•Prisoner of Ice, nr 02/2000
Do tego nie używa się klawisza, lecz należy przesunąć myszkę w górę, tak powinno pokazać Ci się menu, z którego wybierz gaśnicę i nasuń ją na pożar i kliknij.

•Quake 2
*[OpenGL]: Podpowiedź dla gościa, który nie może uruchomić OpenGl w Quake 2. Powinieneś zmienić ustawienia ekranu na dowolną rozdzielczość i kolor 16 bit (!). U mnie na 24 bitach też odmawiało posłuszeństwa, ale po zmianie poszło, jak marzenie. Michał eMTe Taryma

*Dla Krzycho G.) [04/00]: Mam Matroxa g200... No cóż. Po prostu Q2 powstał, kiedy Matroxa G200 jeszcze nie było, więc gra nie może poprawnie rozpoznać karty! Ginger & Beerman Bezalkoholowy

*Signo: to jeszcze nie koniec. Jeżeli zabiłeś już dwa roboty, to musisz skierować się do kapsuły ewakuacyjnej (niższy poziom - po zjechaniu windą) i ją uruchomić. Teraz możesz obejrzeć outro i piękny napis The End. keebler

•R6:RS [04/00]
*misja 4: Jak już uratowałeś zakładników, to naciśnij "u" i wybierz tryb "escort", przejdź do punktu, z którego zacząłeś misję, ale uważaj na niedobitki terrorystów i snajpera na wieży (o ile go nie zabiłeś).

*misja 11: Jest ona podobna do misji nr 6 (crystal arc), nikt nie może cię zobaczyć, nie możesz oddać żadnego strzału. W tej misji musisz założyć podsłuch w telefonie i kamerę za obrazem. Do tej misji weź Patrica Sweneya. Primary weapon daj empty, secondary co chcesz, heart sensora i np. lockpick-a. Strój weź dowolny w wersji light. Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•Shogo [04/00]
Ghost City: Znajdź taką sporą klapę w jednym z zaułków (będą jej broniły dwa mechy typu spider) i po prostu na nią wejdź. To zakończy misję. bazex@box43.gnet.pl

•Sim City 2000 [04/00]
*Elektrownie wybuchają po czasie minięcia ich żywota, tzn. kliknij sobie na właściwości jakiegoś wytwarzacza prądu. Będzie tam taka właściwość, jak Age. NP.: Age: 15 (50). Ta liczba pokazuje stan zużycia elektrowni, jej wiek, a liczba w nawiasach, jak długo dana elektrownia wytrzyma, gdy te dwie liczby będą wynosić tyle samo, to elektrownia pójdzie w dym. Jeżeli chcesz uniknąć tego kłopotu, to buduj wiatraki lub tamy, te urządzenia dają mało prądu, ale za to nie wybuchają ;) (aby zasilić nimi średnie miasto, trzeba mieć około 500 wiatraków lub 200 tam). Bartłomiej "M@ster" Baron

*Elektrownie zużywają się po jakimś czasie. Musisz po prostu wybudować nowe. Jan Kozłowski

*Każda elektrownia po 50 latach pracy wybucha. Łukasz

•Star Wars: TPM [dla Barrakudy]
*Aby wyprowadzić Amidalę z tego małego parku, odsuń taki duży kamlot, blokujący ukryte schody za drzewami. Leo-Ann

*Jeżeli dobrze kojarzę, chodzi ci o mały ogródek na (prawie) samym początku poziomu. Przejście na schody jest zastawione kamienną kolumną. Pociągnij ją do siebie. Wejdą na schody. Okaże się, że drzwi są zablokowane. Każ królowej poczekać. Skocz (podwójny skok) na przeciwległy balkon i znajdź wejście do pomieszczenia i otwórz drzwi od wewnątrz. Uważaj na wiatr. Magdalena Fabrykowska; mfabry@sgh.waw.pl

•Stonekeep [04/00]
To wszystko przez to, że grasz na tipsach! Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•SWAT 3 [04/00]
Chodzi Ci o misję z Victorem (stary i gruby) i Albertem (młody facio z uzi)? Jeżeli tak, to wejdź do salonu (pokój z kominkiem), weź uzi ze stolika, sprawdź wszystkie pokoje, rozbrój bombę, zabij tego młodego, unieszkodliw jego ojca, pozostała broń jest w piwnicy na stole, w garażu naprzeciwko wejścia do piwnicy, oraz opcjonalnie przy ojcu lub synie. Staraj się nie zabijać gości, jeżeli nie mają w ręku broni. Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•Theme Park [04/00]
Buduj więcej sklepów, one dają duży zysk, bo na atrakcjach każdy jeździ za darmo. Bartłomiej "M@ster" Baron

•Tiberium Sun
Czadek, ten pociąg po stronie NOD trzeba... no sam wiesz, buum! Trzeba go rozwalić! frutek@tutek.com.pl

•Tomb Raider III [04/00]
*Chyba pomylił ci się numerek, plansza the deck jest w TR2. Ale do rzeczy, aby wejść na ten ponton, trzeba skoczyć z podanej przez ciebie góry. Zanim zeskoczysz, zauważ, że przy tym otworze leży apteczka, weź ją. Teraz ustaw się tyłem do otworu i, trzymając CTRL, daj krok do tyłu, Lara powinna zawisnąć na krawędzi, teraz się puść. Lara upadnie na ponton z 2% mocy. A teraz przyszedł czas na dużą apteczkę. Bartłomiej "M@ster" Baron

*Dla Małego Pawełka: musisz popchnąć skrzynię w stronę otworu (trzymaj control i dodaj strzałkę w górę). Później wejdź na skrzynię, a ze skrzyni podciągnij się do góry.

*Dla Kopka: wróć przez tę małą jaskinię, pobiegnij trochę do przodu, rozbij szybę i wskocz w otwór.

•TR: The Last Revelation [04/00]
Pełną solucję do tej gry, jak i do innych części Tomb Raidera (1,2,3,4), znajdziesz na stronie internetowej TOMB RAIDER ZONE pod adresem http://tomb.cavern.com.pl. Bartłomiej "M@ster" Baron

•TR 4
W misji treningowej (mała smarkula) nie mogę wskoczyć na taki słup. W locie naciskam Ctrl, Lara rozkłada ręce jak samolot... i nic! Filip

•TR4 (dla Geeker) [04/00]
UUUU! Coś się skopało! Ogniki powinny przepaść bezpowrotnie, a Solucja była w A+ nr 02\2000 (1 cz.) i 03\2000 (cz. 2). A action key to klawisz, po którego naciśnięciu lara np. pociągnie dźwignię. Ginger & Beerman Bezalkoholowy

•TR3 [04/00]
Aby dostać się na ponton, należy opuścić się i złapać łapkami. Następnie puścić się. Oczywiście musisz mieć Full Heat (pełną moc).

•Gdy włączasz Internet Explorer (...) W OE - Narzędzia -> Opcje -> Połączenie -> Zmień ->, zapewne masz tam

zaznaczone "nigdy nie wybieraj połączenia".

Kłopoty z rivą tnt [04/00]
Powodów może być wiele. 1 - masz skopane sterowniki. Możesz sprawdzić to, uruchamiając Panel sterowania\ system\(zakładka) menedżer urządzeń. Jeśli "karta graficzna" nie jest oznakowana wykrzyknikiem, to sterowniki są OK. Jeśli widnieje ów wykrzyknik, trzeba będzie je przeinstalować!
2 - Gra źle rozpoznaje twą kartę (może się tak dziać, gdy masz źle zainstalowanego DX). 3 - Masz uszkodzoną kartę (wymień ją).4 - Masz piraty (a pirat schrzanił robotę). Ginger & Beerman Bezalkoholowy

Nie mogę grać przez mój modem
!1! Uruchom grę i ustaw w opcjach modemowych, żeby twój modem odebrał (ustaw się jako ODBIORCA), teraz czekaj na komunikat o połączeniu. !2! Uruchom grę i ustaw się jako NADAWCA (musisz wybrać numer kolegi i dać "wybierz"). Kolega musi ustawić się jako odbiorca! Ginger & Beerman Bezalkoholowy

Z nagrywaniem dźwięków [04/00]
Może masz coś nie tak z kartą dźwiękową lub jest źle skonfigurowana, zobacz ustawienia w menu urządzenia. Bartłomiej "M@ster" Baron

Rejestry? [03/00]
Stary, gdybym był na twoim miejscu, sprawdziłbym kompa antywirusem. Kłopoty z rejestrem Windows często są spowodowane infekcją wirusową. Ginger & Beerman Bezalkoholowy

PROBLEM

Atlantis 2
Jestem na Jukatanie w środku piramidy. Wiem, że muszę ułożyć na pierwszej tablicy pręt w najniższym rzędzie i cztery kulki o rząd wyżej. Gdy próbuję włożyć kulkę, to zawsze wstawia mi ją na środku i nie mogę już włożyć następnej. Help! Martins; mazmar@kki.net.pl

Baldur's Gate
Gdzie znaleźć zaproszenie do zamku?

Broken Sword 2
Jak wywabić generała z komendy. Proszę o bardzo dokładny opis.

Dark Colony
Przeważnie gram w Single Player i dziwi mnie to, że nie mam pewnych, można to nazwać organizmów, np. Tektaara, Solaris, Lunatek, Koox - co trzeba zrobić, by te organizmy (znajdziecie je w Encyklopedii) były w Single... Zdaje mi się, że to jest w New Campain, prawda to czy nie? Do tej pory dotarłem do 4 misji w New Campaing. Czy można ustawić trudność gry? Nie wiem, jak przejść misję 4 w DC. Czy można będzie walczyć drugą bazą, jak się zniszczy bazę UFO? Czy można zmienić kamerę? Mateusz z Opola

Diablo
W 4 poziomie ma zlokalizować Snotspilla i odzyskać znak tawerny Ogdena, lecz przeszukałem cały level i nic nie znalazłem. To nie wszystko. W 7 poziomie mam znaleźć The Book of Blind. Tak samo, jak wyżej, nic nie znalazłem. W końcu poziom 10, Griswold zlecił mi znaleźć kowadło, by mógł wykuć dla mnie miecz. Od poziomu 10 do 13 nic nie znalazłem, choć przeszukałem najmniejsze zakamarki tych poziomów. Co mam robić, pomocy! Diablo z Legnicy

Dink Smallwood
*W solucji jest ramka z sekretami. Chodzi mi o sekret w Windemere. Przechodzę do Windemere przez most i od razu kieruję się na południe tak, jak kazaliście i nie znajduję żadnej sterty muszli, której na mapie także nie ma. Jestem na poziomie 12 i już próbowałem pokonać Setha, jednak on jest lepszy, a Flame Bow na pewno mi się przyda. Oczywiście mam też odpowiednią sumę mamony. Forrest Gump z Rudy Śl.9.

*Jak przekonać strażnika, żeby mnie wpuścił za ogrodzenie. 2. Jak przekonać staruszka, żeby mnie wpuścił po schodach na górę. Mam też jakiś worek. Kupcia z Warszawy

Earth 2140
Nie mogę przejść ostatniej planszy po stronie ED. Wydaje mi się, że zniszczyłem wszystkie jednostki wroga (łącznie z SHADOWS-ami), w większości używałem broni jądrowej. Próbowałem trzy razy przejść ten poziom - na nic. Pomóżcie!!! Gobo

Estatica
Jak wypić eliksir na zmniejszenie? Wrzucam składniki i nic. Piotrek

Faust
Stanąłem na pierwszej lokacji, dokładnie w sejfie w szafie. Wóz cyrkowy sióstr syjamskich. Jeśli to możliwe, podajcie mi szyfr. Z góry dziękuję. Grygor! grygman@poczta.onet.pl

Grand Theft Auto
Ktoś mi mówił, że w grze jest helikopter. Jeżeli jest, to gdzie i w jakich miastach. Błagam, pomóżcie! Bartek z Gdyni

Legend of Kyrandia
Gdzie trzeba zdobyć kamienie szlachetne? Mam jakieś kamienie, ale gdy je daję do misy na ołtarzu, to się spalają i znajduję je potem w innym miejscu. Proszę pomóżcie!!! Maciek Kuchno z Bochni.

Faust
Jestem w akcie pierwszym, mam rozwiązać problem dwóch sióstr syjamskich. Chodzę po tym nieszczęsnym baraku, przeszukałem wszystko, co się da, zdobyłem (w dość dziwny sposób) ząb, a ponadto mam na stanie dwa klucze (otwieram szafę, odsłaniam zasłony i mam przed oczami - szyfrator od szafy pancernej i nic nie mogę z tym zrobić), mam jeszcze nóż, cedzak (sitko metalowe) i łopatkę do popiołu. Kombinowałem naprawdę na wszystkie sposoby i nic.

Hokus pokus różowa pantera
Jak zmusić szczury do ćwiczeń? Homo Actionus

Kajko i Kokosz
Jak ugotować zupę z ziół i jak rozpalić ogień pod kotłem na zupę? Grzegorz

Land of Lore 3
Jestem w krainie Volcanic Cares, wchodzę do groty z lawą, są tam Fire elemental (potwory wychodzące z lawy), gdy podejdę do nich (lub one do mnie) komp wchodzi w Windows, a nie mam wystarczającej ilości punktów magii, żeby zabić je na odległość. Gdzie mogę znaleźć solucję lub kody do tej gry? Neo

Resident Evil
Mam trzy specjalne klucze w bramie słońca. Nie wiem, co zrobić z 'broken shotgun' i nie wiem, co zrobić w pokoju z obrazami i ptakami, gdy naciskam przycisk w jednym obrazie, zaczynają mnie atakować, Co dalej? Grzegorz

Roller Coaster Tycoon:
Mam pełną wielojęzyczną wersję Roller Coaster Tycoon. Gra uruchamia się normalnie, ale po kilku minutach grania wyskakuje komunikat, że ddhelp.exe wykonał nieprawidłową operację i nastąpi jego zamknięcie, po czym gra się wiesza. Ten sam błąd występuje u mnie w demie RCT (też wielojęzycznym) i u kumpla z pełną wersją. Konfig mojego komputera to: P2 233, 64MB, S3 Virge GX2, k. muz. Yamaha OPL-3sa (SB 16), Win98pl. Proszę o pomoc. Boromir

Sanitarium
Jestem na poziomie The Laboratory. Są tam drzwi kodowane. Żeby je otworzyć, muszę ułożyć wyrazy na trzech tabliczkach, z dwiema sobie poradziłam, ale problem mam przy trzeciej, na której wyraz będzie złożony z trzech części. Proszę o pomoc. Marzena D.

Scorcher
Poszukuję kodów do tej gry i gdzie się je wpisuje. Jeżeli ktoś je posiada, niech napisze. Jarosław Serafin, ul. Nowa 6/6, 89-210 Łabiszyn, woj. kujawsko-pomorskie

Septerra Core
Jestem na powłoce 7. Chcę wejść do Bone circle Village, ale są tam te głupie słupy...chcę polać je nektarem, ale też nie mogę. Co mam cholera robić??? Do czego służa: supply cache, mix bowl i karma dla ptaków? Piotruś

Sołtys
Jak przejść ostatnie plansze? Piotrek

Stonekeep
Nie mogę dostać się na poziom 33. Gdy próbuję przejść przez drzwi, one eksplodują. Wydaje mi się, że może źle ułożyłem łamigłówkę w komnacie naprzeciwko (gram wg solucji z Action Plus). PIETIA. pietia3@poczta.wp.pl

Thief: The Dark Project
Gram na poziomie normal. Jestem na planszy - The Haunted Cathedral i nie wiem, jak wejść do katedry. Słucham objaśnień Oka, ale nadal nie wiem, co trzeba zrobić. Pozostałe rzeczy zrobiłem. Proszę, pomóżcie. Piotr

Tomb Raider II
*Mam problem z przejściem drugiego poziomu (Wenecja). Jak wyprowadzić motorówkę z kanałów? I jak w ogóle przejść etap? Julian Marcinów, lat 8; julekmarcinow@hotmail.com

*Jestem na etapie Venice, gdzie otworzyłam wszystkie drzwi i zebrałam wszystkie rzeczy. Później naciskam guzik, który otwiera główne drzwi wejściowe. Następnie zegar zaczyna bić i najprawdopodobniej trzeba wsiąść do motorówki i płynąć w kierunku tych drzwi. Tak też robię, jednak nie mogę zdążyć. Pomóżcie, co dalej należy zrobić? Jak dopłynąć do tych drzwi? Anette

TR3
Jestem na początku gry. Jest brama (kraty). Jak przejść na drugą stronę? Pomocy? SWB

TR4
*W Zagubionej Bibliotece wetknąłem jedną gwiazdę, ustawiłem 3 planetki-globusy, rozwaliłem wszystkich blaszanych kolesi - ostatniemu coś wypadło z klatki, ale to również umieściłem we właściwym miejscu: drzwi się otworzyły, sznureczkiem otworzyłem klapę pod wodą gdzieś pode mną. Nie mogę znaleźć drogi do tego miejsca!!! W jednym pomieszczeniu leży przezroczysty manuskrypt, gapię się na niego, lecz nie mogę go podnieść!!! W innym znienawidzonym przeze mnie miejscu jest wejście - chyba na górny poziom - zablokowane klapą z dwoma łańcuchami...

*Jestem na końcu 2 levelu. Muszę włożyć dwa amulety, jeden już włożyłem, ale drugiego nie umiem, a został mi tylko Amulet Horusa. Co ma robić NEO

*Mam dwa problemy. Pierwszy jest związany z etapem The Tomb Of Seth. Nie wiem, co trzeba robić, gdy jestem tam, gdzie przez dziury w podłodze wylatuje ogień. Drugi problem związany jest z etapem Burial Chambers. Nie mam pojęcia, co trzeba robić, gdy się dostanie amulet od jakiegoś stwora. Kiedy już zabiorę ten amulet, z tego stwora wypływa coś czerwonego. Błagam o odpowiedź. Karol Starzycki

Tonic Trouble
Etap - Koktail lodowy; gdzie Ed zbiera piórka. W rundzie tej doszłam do tzw. drugiej planszy, gdzie jeden z tzw. Gwardzistów strzela do mnie, stojąc na kamieniu. Po wejściu do tego pomieszczenia zebrałam życie i kropelki rtęci, później weszłam po Super Eda. Następnie nacisnęłam żółty guziczek i roztopił się lód, wpłynęłam do groty, gdzie ponownie zjadłam kukurydzę i stałam się Super Edem. Później znów nacisnęłam żółty guzik, który zamroził wodę. Potem Ed wpłynął do dziury, przez którą wydostał się na zewnątrz. Tam był już kolejny gwardzista, który po naciśnięciu guzika zamraża się i wpada jak kostka lodu do otworu znajdującego się w kamieniu. Następnie należy zebrać piórko znajdujące się na maszynie z kukurydzą. Woda się podniosła i możemy zebrać piórko znajdujące się na kamieniu, który umieszczony jest na środku wody jako wysepka. Na tym etapie moja gra się kończy. Zebrałam wszystkie piórka. Stojąc na kamieniu-wysepce zauważyłam pewną dziurę u góry, do której nie wiem jak wejść i proszę Was o pomoc. Co robić dalej? Aneta (Anette) Wiśniewska, ul. Skarżyńskiego 1/9, 87-800 Włocławek

Urban Chaos
Jak przejść 3-cią misję?

Worms Armageddon
Czy jest ktoś, kto przeszedł 9 misje w Worms-ach Armagedon? Jeżeli tak, to proszę o pomoc: jak przejść tę misję. Kerimek; kerimek2@poczta.onet.pl

Savage4 32mb AGP2x.
Procesor karty działa na 110mhz, a pamięć na 125mhz. Na karcie zamontowałem wiatraczek, chcąc podkręcić kartę. Do tego celu użyłem Power stripa i Performance tunera. Zacząłem podkręcać procesor, jednak nie było żadnej różnicy. Podkręciłem do 143mhz procesor, nie zauważyłem żadnej niestabilności, ale też nie zauważyłem żadnego zwiększenia szybkości działania. Mam pytanie: czy procesor mojej karty można podkręcić? Może używam złego programu? Koledze kartę udało się podkręcić, jednak on miał Savage4 pro Creative. Gdy podkręcam pamięć karty zaraz po włączeniu komputera do 135mhz, wszystko działa dobrze, jednak, gdy po pół godziny chcę zmniejszyć tę wartość, to karcie odbija. K. Matykiewicz

Windows 98
Po wydaniu w DOS-ie polecenia uruchamiającego program instalacyjny C:\win98\setup, otrzymuję komunikat: "Uruchomienie instalatora wymaga, aby rozmiar największego wykonywalnego programu wynosił co najmniej 442368 bajtów". Po uruchomieniu ww. programu w systemie Windows98 otrzymuję komunikat: "Brakuje pamięci konwencjonalnej, aby Instalator mógł sprawdzić twardy dysk komputera. Zwolnij trochę pamięci konwencjonalnej przed kontynuacją". Gdzie tkwi błąd? Arek, e-mail: shtanga@poczta.onet.pl

AWE64 i Cubasis
Instalacja przebiega elegancko, lecz gdy uruchamiam program, pojawia się informacja że muszę mieć SoundBlaster Live! W dokumentacji programu nie jest napisane nic, co by sugerowało, że muszę mieć taką kartę, ale za to są obrazki, na których widnieje AWE64 w urządzeniach do wyboru. Być może wystarczy wgrać odpowiedniego patcha? Jeśli tak, to napiszcie mi, skąd mam go ściągnąć. Paweł Michalak

•Gdy włączam kompa, pojawia się komunikat; "Eksplorator Windows wykonał nieprawidłową operację. Po przeczytaniu komunikatu, uruchom ponownie komputer. Jeśli problem będzie się powtarzał, skontaktuj się ze sprzedawcą". Gdy po uruchomieniu ponownym komputera zamykam komunikat, pojawia się tapeta i nie ma żadnych ikon ani paska narzędzi. Pomaga (żeby wyłączyć komputer) dopiero wyjęcie wtyczki z kontaktu. Co robić?!!! Forrest Gumb z Rudy Śl.9. □

THE CORUSCANT GLOBE

Star Wars Celebration 2000

Miejsce: imperialne miasto Łódź
Czas: 24 czerwca roku Imperium 2000

Plan:
- koncert symfoniczny - po raz pierwszy w Polsce muzyka Johna Williamsa w tak cudowny sposób ilustrująca sagę Star Wars w wykonaniu 100 osobowej orkiestry i 30 osobowego chóru w sali koncertowej Teatru Wielkiego w Łodzi (plac Dąbrowskiego)
- pokaz kinowy Episode I: The Phantom Menace na największym ekranie kinowym w Polsce (kino Bałtyk, 600 miejsc, ul. Narutowicza 20)
Organizatorzy starają się również o kopie oryginalnej trylogii, jednak prawdopodobnie wszystkim co uda się im osiągnąć będzie pokaz video na projektorze i sprzęcie audio wysokiej jakości
- turniej sieciowy w XvT, JK i XWA
- sprawdzian wiedzy o jedynym istniejącym uniwersum Star Wars
- giełda kolekcjonerska: CCG, modele plastikowe i gry komputerowe z pod znaku SW - wszystko w atrakcyjnych cenach (np. gry jak X-Wing Alliance - w okolicach 80 złotych!)
- sesje i turnieje CCG i RPG
- spotkanie z wydawcami i fandomem (Nowa Fantastyka, CD Action, Amber)

ROBOCZY PLAN IMPREZY:
10:30 Rozpoczęcie imprezy.
11:00 do 15:00 Eliminacje turniejów multiplayer w XvT, JK, i XWA;
11:30 do 14:00 Równocześnie dwa pokazy EI PM w kinie Bałtyk, każdy po ok. 500 osob,
15:30 do 17:00 Finały turniejów gier multiplayer
13:00 Turniej gry w CCG oraz pokaz gry organizowany przez jej polskiego wydawcę firmę ISA
12:00 do 16:00 Turniej wiedzy o Star Wars - eliminacje
17:00 do 18:00 Finał turnieju wiedzy o Star Wars
18:30 Uroczysty koncert w Teatrze Wielkim

Uwagi:
- Siły specjalne Imperium sposobią się do akcji pochwycenia Luka Skywalkera (aka Mark Hammil), który jakoby ma pojawić się w trakcie imprezy.
Niestety - informacja ta wciąż oczekuje na potwierdzenie
- Wydawca książek Star Wars - Amber - zapowiedział sprzedaż wersji specjalnej nowego tytułu z serii - jedynie 2000 sztuk i tylko na Star Wars 2000 Celebration (wersja jak pojawi się w sklepach będzie mieć inna okładkę!)

Koszta:
65zł za osobę
Wliczony w to jest: koncert, pokaz filmowy, udział w turnieju multiplayerowym (lwią część opłaty pochłania wynajem teatru i opłata orkiestry i chóru)

Pieniądze należy wpłacać na konto:
"BANK HANDLOWY w WARSZAWIE-Pion Bankowości Detalicznej
ul. Chałubińskiego 8, 00-950 Warszawa
nr konta 10300019-1283850056

Dodatkowo uprasza się o przesłanie kserokopii potwierdzenia wpłaty z dokładnymi danymi osobowymi (imię, nazwisko, adres, e-mail) na adres:

Sebastian R. Białek
ul. Piotrkowska 123/7
90-430 ŁÓD·

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Żadnemu szanującemu się fanowi sagi Lucasa nie jest zapewne, a już na pewno nie powinna być, obca nazwa Shadows of the Empire - Cienie Imperium. To historia zazdrości i bezwzględnego dążenia do władzy, ale także miłości i przyjaźni, opowiedziana z iście starwarsową swadą.

Akcja Cieni rozgrywa się w czasach umieszczonych pomiędzy Imperium Kontratakuje a Powrotem Jedi. Luke, Leia i ich przyjaciele próbują odnaleźć Hana Solo zatopionego w karbonicie, podczas gdy Boba Fett ma kłopoty z dostarczeniem tego ładunku do Jabby. W historii tej jak widać występują wszyscy znani bohaterowie - zarówno po stronie Imperium jak i Rebelii, plus dodatkowo paru zupełnie nowych jak Książę Xizor (szef Black Sun), który planuje zastąpić Vadera jako prawa ręka Imperatora czy (tym razem po stronie Sojuszu) najemnik Dash Rendar, wynajęty przez Leię jako swoisty bodyguard jej brata.
Obok aktorów planu pierwszego pojawiają się także znani bohaterowie epizodyczni - niektórzy znani już wcześniej, np. szpieg Jix, łowcy nagród Bossk i Zuckuss, ale i zupełnie nowi jak perfekcyjny, a przy tym piękny cyborg Guri (o oprogramowaniu i wyglądzie żeńskim!).

Shadows of the Empire nie jest przy tym pojedynczą opowieścią. To cały biznes powstały na jej kanwie, na który składają się gra komputerowa, książka, komiks i całe mnóstwo innych gadgetów.

Weźmy na przykład grę komputerową, wydana pod tym samym tytułem przez LucàsArts na platformę Nintendo 64 a w parę miesięcy później przekonwertowaną na pecety. W tej zręcznościówce z elementami przygodowymi kierujemy losami Dasha Rendara, który ratuje Luke'a przed niebezpieczeństwem ze strony chcącego go zabić Księcia Xizora i Dartha Vadera chcącego go

zmusić do przejścia na Ciemną Stronę Mocy. Być może nie była ona rewolucyjna, ale i z całą pewnością nie była także i jedynie przeciętna! Zresztą - jak mniemam - fanom gier i Star Wars na pewno przypadnie do gustu.

Równocześnie z grą powstała także książka autorstwa Seve'a Perry'ego. Pierwszy w dwu głównych wątków opowiada perypetie Luke'a Skywalkera, który powoli dorasta do roli rycerza Jedi. Jednocześnie mówi też o Lei i Chewbacca'e, próbujących z pomocą Lando dostać się do Black Sun i skorzystać z jego doskonałej siatki wywiadowczej.

Drugi wątek książki przedstawia sytuację jaka panuje na Coruscant, w samym centrum galaktyki. W tej części główne role odgrywają Vader, Xizor oraz Imperator. Vader obiecał Imperatorowi dostarczenie Luke'a i przeciągnięcie go na ciemną stronę, natomiast Xizor zamierza zastąpić go u boku Imperatora.

Najlepszym kąskiem dla fana będzie jednak zapewne komiks oparty na historii Cieni Imperium. Pierwotnie wydany został on w sześciu odcinkach, ale, jako że spotkał się z żywiołowym przyjęciem, stworzono również jego wersję specjalną - w jednym tomie, na doskonałym papierze, i z dobrą (acz nie idealną) okładką. Myślę, że jest to pozycja wyjątkowa, ponieważ opowiada głównie o losach najlepszego łowcy nagród jakim jest bez wątpienia Boba Fett, który na pokładzie Slave I przewozi ważny ładunek: zamrożonego w karbonicie Hana. Ten fakt powoduje naturalnie zazdrość innych łowców, którzy ani myślą o odpuszczeniu sobie wysokiej nagrody wyznaczonej przez Jabbę - to właśnie dlatego Boba ma ogromne kłopoty z dostarczeniem przesyłki na Tatooine...
Jedynym problemem dla polskich fanów Star Wars jest to, że komiks ten, w tak wspaniałym wydaniu, jest u nas niedostępny. Jest jednak na to rada: już od dawna można bowiem zamówić Shadows of the Empire za pośrednictwem licznych księgarni internetowych.

Mówiąc o tej wielkiej starwarsowej kampanii, nazwanej przez Perry'ego multimedialną, nie można zapomnieć figurkach znanej firmy Kenner (a właściwie Hasbro), która wyprodukowała nową serię bohaterów, statków itp., czy Micro Machines (Galoob) - twórcy miniaturowych figurek. I to jednak nie koniec - Joel McNeely skomponował soundtrack specjalnie dla tej wspaniałej opowieści, a fani gier fabularnych mogą zanurzyć się w świat Shadows of the Empire dzięki odpowiedniemu podręcznikowi. Co więcej - powstały nawet karty kolekcjonerskie Topps.

Cóż, niemało tego. Powszechnie wiadomo jednak, że Star Wars to dobry interes: w USA możliwe są więc do kupienia dodatkowo ręczniki, kubki, długopisy... - słowem wszystko! Jak jest u nas - również wiemy - nieosiągalna jest nawet dziesiąta część tego co fani w Stanach Zjednoczonych zwykle mogą mieć... A szkoda...

Dra'gon

sith@viper.pl

Emperor's Hammer - TIE Corps

"...Jesteśmy elitą elity. Awangardą Imperium. Strażnikami honoru, rycerzami gwiazd. Jesteśmy najlepszymi pilotami w Galaktyce, latamy na najdoskonalszych maszynach, jakie tylko człowiek mógł skonstruować. Jesteśmy TIE Corps."

- Motto Imperialnej Platformy Treningowej "Daedalus"

...To jest opowieść mego życia. Życia, które już od najmłodszych lat, od słodkiego dzieciństwa, chciałem poświęcić innym. Na wszystkie świętości, jak bardzo zawsze mnie bolało nieszczęście i cierpienie innych...! Jak bardzo chciałem coś zmienić, jak serce me szarpało się i wiło w bólu, gdy widziałem ciemiężonych, bitych i upokarzanych przez fałszywą i obłudną Nową Republikę...! Wiem, że mnie rozumiecie, że wiecie jak to jest, gdy czujesz, że coś trzeba zrobić, powiedzieć złu "nie!", stanąć, zasłonić własną piersią słabszych, wykrzyczeć oprawcom w podłą twarz "Nie możecie!" i trwać, trwać za wszelką cenę, walczyć do ostatniego tchnienia, do ostatniej kropli krwi... Znacie też z pewnością to paskudne uczucie bezsilności, tę ponurą niemoc i zwątpienie, która przychodzi wraz ze świadomością, że samemu nie powstrzyma się całej nieprawości, w pojedynkę świata się nie zmieni...

Tak, z tym emocjonalnym piekłem przyszło mi się mierzyć... Do czasu jednak. Do momentu, gdy - wiedziony zarówno głosem serca, jak i rozumu - zrobiłem jedyną rzecz, jaką w tej sytuacji zrobić mogłem. Wiedziałem, że tylko to pomoże mi zrealizować moje marzenia, że tylko wtedy spełnią się moje sny.

Zaciągnąłem się do Floty Imperium.

I to zmieniło moje życie.

Na początku trafiłem na Platformę Treningową "Daedalus", gdzie przyszli piloci doskonalą swe umiejętności praktyczne oraz zdobywają wiedzę teoretyczną. Tu właśnie, rzec by można, hartuje się stal. Szkolenie kończy się egzaminem sprawdzającym nabyte umiejętności; jeśli wypadnie on pomyślnie, kadeci awansowani są do stopnia podporucznika i przydzielani do regularnych jednostek liniowych.

Wiedzcie, że czas spędzony na "Daedalusie" to jeden z milszych okresów w moim życiu. Pamiętam tę niecierpliwość, ten dreszcz emocji, tę świadomość, że jeszcze tylko odrobina wysiłku, a w końcu będę mógł ziścić swe marzenia, zasiąść za sterami potężnego myśliwca, stanąć w obronie Pokoju i Porządku.

I wreszcie ten dzień nadszedł. Dostałem przydział do II Skrzydła Myśliwskiego stacjonującego na SSSD Sovereign, okręcie flagowym Emperor's Hammer, do Eskadry Sigma. I tak zaczęło się to, co trwa po dziś dzień.

Zapytacie pewnie, jak wygląda codzienność w służbie Imperium. Odpowiem tak - zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie coś, co sprawia wam w życiu największą przyjemność. Teraz wyobraźcie sobie - tak, wiem, że to szalenie trudne! - coś dziesięć razy przyjemniejszego.

Ale to nadal nie jest nawet niewielki ułamek radości, jaką przynosi służba w TIE Corps!

Założę się jednak, że chcecie wiedzieć coś konkretniejszego. Dobrze - opowiem wam zatem.

Jesteśmy zorganizowani w doskonale funkcjonującą i świetnie sprawdzającą się w praktyce strukturę. Cała Flota, obecnie ponad 1100 pilotów, dzieli się na Grupy Bojowe, Skrzydła Myśliwskie, Eskadry i Klucze Myśliwskie. Podstawową jednostką organizacyjną jest Eskadra, czyli grupa dwunastu pilotów. Eskadry nazywane są (głównie) od greckich liter alfabetu, każda z nich posiada też własny nickname i motto - krótko mówiąc, każda z nich jest indywidualna i niepowtarzalna - tak, że pilot łatwo się może z nią utożsamić. Do czego zaś uprawnia - i zobowiązuje! - status pilota Imperium?

Przede wszystkim - nieustannie doskonali się swe umiejętności w najróżniejszych zawodach organizowanych przez poszczególne komórki Dowództwa Floty. Zasady zawodów mogą być różne - od rywalizacji pomiędzy poszczególnymi pilotami (TIE League), przez zawody pomiędzy Eskadrami (Squadron League) czy grupami Eskadr, aż po pojedynki pomiędzy całymi Skrzydłami Myśliwskim czy nawet z innym organizacjami (jak np. Rebel Squadrons). Zaręczam wam moim słowem, że są to jedne z najbardziej fascynujących wydarzeń, jakich miałem okazję doświadczyć!

Należy jednak z całą mocą zaznaczyć, że Imperium nie potrzebuje (i - wbrew panującej powszechnie opinii - nigdy nie potrzebowało!) zautomatyzowanych maszyn do walki! Potrzebujemy czegoś więcej - pilotów, którzy nie tylko potrafią zasiąść za sterami myśliwca i ruszyć w gwiezdny bój, ale też - a może przede wszystkim! - ludzi, ukształtowanych, indywidualnych jednostek, kogoś, kto ma nie tylko umiejętności, ale też charakter. I dlatego też organizowane są zawody mające podstawę inną niż latanie - konkursy literackie czy graficzne to też codzienność! Poza tym mamy również Imperialną Akademię Uzbrojenia i Taktyki, gdzie odbyć można wiele różnorodnych kursów podnoszących umiejętności nie tylko pilotażu, ale także np. tworzenia dodatkowych misji do TIE Fightera, nauki języka HTML i wiele, wiele innych.

Ale wiecie, o ile najróżniejsze zawody i kursy są naprawdę emocjonujące i dostarczają wiele satysfakcji, najpiękniejsze w TIE Corps jest jednak to, że nareszcie znalazłem się w grupie ludzi podobnych do mnie. Tak, to jest właśnie to, o czym wspominałem - nie muszę już samotnie stawiać czoła Złu, mam teraz grupę zdeterminowanych, godnych zaufania przyjaciół, którzy - jak ja - marzą o pokoju i bezpieczeństwie, i są w stanie bez chwili wahania oddać swe życie za ideały, w które wierzą. Szalenie ważne jest także to, że z ludźmi tymi mogę najzwyczajniej na świecie, kiedy tylko mam ochotę, porozmawiać, wiecie, tak sobie pogadać na każdy temat, o wszystkim i o niczym. Powiadam wam, ich towarzystwo jest właśnie tym, co czyni mnie szczęśliwym!

Oczywiście, wierna służba Imperium jest zawsze nagradzana! Piloci, którzy wykazują wystarczająco zaangażowania i umiejętności, zdobyć mogą najróżniejsze medale, a także - w wyjątkowych wypadkach - zostać promowani na wyższy stopień wojskowy. Wierzcie mi, satysfakcja, jaką odczuwa się po awansie nie ma sobie równych...!

Jeśli chodzi o moją osobę, w to TIE Corps jestem od ponad roku. W tym czasie dosłużyłem się stopnia kapitana, zdobyłem kilka odznaczeń, ukończyłem parę kursów w Akademii Uzbrojenia i Taktyki, przez pewien czas byłem nawet dowódcą Eskadry Sigma, co wspominam nad wyraz miło. Niebywale podniosłem także swoje umiejętności pilotażu; wiem także, że dzięki uporowi i determinacji, którą w czasie mojej służby musiałem się wykazać, jestem teraz lepszą osobą.

Cóż, zbliżam się już do końca mej historii. Chciałbym więc tylko dodać, że służąc w TIE Corps doświadczyłem tylu emocji, przeżyłem tyle ciekawych chwil, że można by nimi obdzielić z setkę innych osób!

Dlatego też proszę was wszystkich, którym nie jest obojętny los mieszkańców Galaktyki: posłuchajcie mych słów i dołączcie do nas, do elity elit, do TIE Corps! Nie pożałujecie swego wyboru - to mogę wam z całą pewnością obiecać!

Wreszcie rzecz ostatnia, już całkiem prywatna. Chciałbym się wam po prostu zwierzyć. Wiecie, mam nareszcie spokojne sumienie, że całą swoją energię i siłę wykorzystać mogę na obronę słabszych, na przywrócenie ładu i sprawiedliwości w Galaktyce. Krótko mówiąc - na czynienie dobra. A czymże bez tego byłby człowiek...?

FM/CPT Todbringer/Sigma 3-4/Wing II/SSSD Sovereign
BS/PCx9/ISMx14/OV [CAVL]
{IWATS-TT-XTT-SM/1}

CPT Todbringer

Kontakt:

Strona główna TIE Corps:
www.tiecorps.org

ALL ARTWORK, IMAGERY AND PROPERTIES © LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED

SCENA KOMPUTEROWA

FAQ scenowca

Co początkujący scenowiec wiedzieć powinien?

Tekst jest skrólem FAQ grupy dyskusyjnej poświęconej scenie: pl.com.demoscena. [+ parę moich niewielkich dopisków]. Autorzy porad:

BlackHack, Borlot, Domel, Dzidek, Echo, Impexus, Nova, Scyzoryk, SoTe, Thorne, Tygrys, Yoyo

Podziękowania dla grupowiczów za udostępnienie tekstu. Smuggler.

•Co to jest stuff?
Scenowe 'produkty'. Zawsze w postaci plikowej (dema, intra, magi, obrazki, moduły, trace, etc).

•Co to jest demo?
Nieinteraktywny program komputerowy, prezentujący możliwości programistyczne, graficzne i muzyczne swoich autorów. Dema pisane są dla chwały, satysfakcji i poważania u płci pięknej :), dlatego należą do kategorii freeware.

•Co to jest intro?
Intro to takie demo z ograniczeniem objętości. Najpopularniejsze rodzaje to: 256 bajtów, 4 kilobajty oraz 64 kilobajty.

•Co to jest moduł?
Moduł muzyczny - jest to specyficzny format pliku dźwiękowego, tworzonego za pomocą programów typu tracker (patrz niżej). Rozróżniamy kilka typów modułów ze względu na pochodzenie - format):

MOD - najstarszy format modułów (od niego to się wszystko zaczęło :)), tworzony najczęściej na Amidze, chociaż można go robić na prawie każdym typie komputerów. Kilka lat temu istniały moduły tylko czterokanałowe, teraz MOD może mieć do 32 kanałów.

DBM, DIGI - jeden z najnowszych formatów muzycznych. Do tworzenia tychże modułów służy program DigiBooster(Pro), napisany na Amigę. Umożliwia tworzenie w max 128 kanałach.

STM, S3M - format modułów ze ScreamTrackera

(starsza wersja - STM, nowsza wersja, czyli ScreamTracker3 - S3M). Rożni się od MODa możliwą większą ilością sampli w module oraz ilością dodatkowych efektów.

XM - jeden z nowszych formatów, tworzony w programie FastTracker2. Podobny do S3Ma, lecz ma dodatkową kolumnę głośności oraz kilka nowych efektów.

IT - kolejny nowy format - następca S3Ma. Moduł tworzony za pomocą programu Impulse Tracker. Ma do 64 kanałów oraz bardzo popularny ostatnio efekt surroundu.

Jest jeszcze podział na moduły 4-kanałowe i wielokanałowe (4channel i multichannel). Różnica jest chyba od razu widoczna?

•Czym odsłuchiwać taką muzyczkę?
Teoretycznie czymkolwiek - nawet WinAmp to załapie albo jakiś inny porządny player. Wszelako NAJLEPIEJ słuchać je spod programów narzędziowych, na których je stworzono [tu: rozmaitych trackerów], ponieważ standardowe playery często nie obsługują - lub obsługują niepoprawnie - rozmaite komendy sterujące dźwiękiem, zastosowane przez autorów.

•Co to jest diskmag?
Magazyn scenowy. Jego główną zawartością są teksty (czasami nawet kilka MB), zwykle poświęcone scenie i tym, co scenowców interesuje. Najczęściej zawiera też oprawę muzyczną i graficzną. Czyli taka gazeta, wydana w formie elektronicznej.

•Jakie aktualnie wychodzą magi na PC? (*)
Dragon, Fatum, Measure, Tankard, Total Disaster, Wrotki, Budyń, Legend... i na pewno jeszcze jakieś inne...

(*) - na pewno lista jest niekompletna i zdezaktualizowana, ponieważ ciągle powstają nowe magi i upadają stare...

•Co to jest art disk?
Program prezentujący głównie możliwości grafika lub muzyka. Nie liczą się tu żadne efekty, a jedynie prace artysty. Jeżeli istotą art disku są obrazki, to jest to slide-show, a jeżeli modułki, to jest to music-disk.

•Co to jest pack?
Pack czasami przypomina magazyn dyskowy, tylko że jest w nim mniej (lub wcale nie ma) tekstów, są za to adverty (ogłoszenia swaperów), messages (krótkie wiadomości, które swaper kieruje do swoich znajomych), chartsy (listy najlepszych scenowców w każdej specjalności) oraz zazwyczaj kilka niewielkich produkcji (np. intra z ostatniego party). Istnieją także chip-packi (zawierające kilkanaście krótkich modułów).

•Co to jest crazy demo (fake-demo)?
Crazy demo to produkcja napisana w języku wysokiego poziomu (Pascal, AMOS) lub stworzona demomakerem (DemoManiac). Nie ma ona (najczęściej) na celu pokazania możliwości twórcy, ale opiera się całkowicie na pomyśle, designie, posiada tym samym jakieś przesłanie. Należy odróżnić lamerskie dema od crazy dem (w tych drugich niski poziom jest zamierzony :).

•Co to jest party?
Party jest to impreza dla ludzi ze sceny, na którą przyjeżdżają, by się spotkać i wspólnie bawić oraz obejrzeć/wziąć udział w tzw. compos (konkurencjach na najlepsze demo, intro, grafikę, moduł itp). Party to także dobra okazja do wypuszczenia magazynu dyskowego.

•Co to jest compo/kompo?
Konkurs na party - np. demo-compo: konkurs na najlepsze demo, music-compo - na najlepszą muzykę. Bywają też tzw. crazy-compo - czyli zwariowane konkursy na najróżniejszy temat (np. najgłośniejsze beknięcie, rzut kompaktem itp., itd. - wszystko zależy od inwencji organizatorów).

•Jak mogę zdobyć stuff scenowy?
Od swappera, ściągając z BBSu lub Internetu, kupując Scene-CD lub gazetę z Cover-CD (CD-ACTION - PC Stuff [także czasem Atari/Spec/C64], Magazyn Amiga, Amiga Computer Studio - stuff na Amigę). Stuff możesz ściągnąć z serwerów FTP

w Polsce:
ftp://crimson.umgdy.gov.pl/ (PC)
ftp://amber.bti.pl/ (PC)
ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub/amiga/demos/ (mirror)
na http://sunsite.icm.edu.pl znajduje się olbrzymia ilość demek (wejdź do 'zbiory oprogramowania', a potem 'demos')

Oraz ze świata:
ftp://hornet.org/ (PC)
ftp://ftp.cdrom.com/pub/demos/ (PC)
ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub/demos/ (mirror)

Ewentualnie możesz poszukać produkcji ulubionej grupy, używając wyszukiwarek (altavista.digital.com, www.hotbot.com), oczywiście o ile grupa ma swoją stronę.

http://www.cucug.org/amiscene.html (linki do stron grup)
http://www.kompit.com.pl/~joker (Polish AmiScene HomePage)

lub ftpsearchem, np:
http://alfa.iele.polsl.gliwice.pl:8000/ftpsearch/

•Jakie są kanały IRCowe powiązane ze sceną?
#coders (teoretycznie dla coderów)
#pixel(dla grafików)
#trax (dla muzyków)
#polishscene
#amisia
Ostrzegamy jednak początkujących, by (po wejściu na kanał) od razu nie naprzykrzali się prośbami itd. bywającym tam ludziom, gdyż może się to źle dla

danego newbiesa skończyć (kick, ban itd.). Samo czytanie, o czym ludzie rozmawiają, da Wam wiele cennych wskazówek.

•Na jakie komputery istnieją dema?
Dema istnieją praktycznie na wszystkie domowe rodzaje komputerów. Z całą pewnością są dema na: Amigę, Amstrada, Atari XL/XE, Atari ST, Atari Falcon, C64, PC, ZX-Spectrum. Istnieją też dema na konsole N64 i PSX.

•Co to jest grupa scenowa?
Jest to grupa ludzi, którzy tworzą dema. W grupie najczęściej jest coder, muzyk, grafik 2D, grafik 3D, swapper. [from BH: IMHO grupa nie może nazywać się grupa scenowa, dopóki nie wyda swojego pierwszego dema (lub intra:)]

•Kto to jest coder\koder?
Człowiek, który zajmuje się programowaniem. W demie tworzy efekty i łączy je w całość z resztą (muzyką, obrazkami etc..). Grupa scenowa nie może istnieć bez codera, choćby dlatego, że jest on niezbędny do stworzenia dema, maga czy art-disku.

•Kto to jest muzyk?
Muzyk jest odpowiedzialny za oprawę dźwiękową do dema/maga/intra. Przeważnie muzycy są najbardziej produktywnymi ludźmi na scenie, więc nie wszystko, co napiszą jest używane w demach.

•Kto to jest grafik 2D?
Osoba tworząca obrazki i textury do dem, tudzież tworząca obrazki dla samej sztuki :).

•Kto to jest grafik3D/raytracer?
Jest to osoba tworząca rysunki, zaliczane do kategorii: trace. Grafiki tego typu tworzone są poprzez specjalistyczne programy (3D-Studio, Imagine, LightWave, Real3D). Na podstawie wprowadzonych danych, typu współrzędne, rodzaje brył, materiałów, ujęcie kamery, umiejscowienie światła, program poprzez skomplikowane obliczenia tworzy efekt końcowy.

•Kto to jest swapper?
Swapper zajmuje się rozsyłaniem stuffu po innych swapperach. Dawno temu, dzięki niemu mogła istnieć scena, ponieważ tylko swapperom zawdzięczamy, że można było obejrzeć sobie produkcje innych grup. Wraz z rozwojem Internetu liczba swapperów szybko maleje.

•Co to jest tracker?
Tracker - jest to program, używany do tworzenia muzyki na scenie. Muzykę tworzy się za pomocą sampli - czyli brzmień [w formie wave'a], instrumentów i później "układa się" je w melodie itp (krótko mówiąc, rozpisuje się partyturę na poszczególne instrumenty).

•Gdzie można znaleźć darmowe trackery?
Kilka niezbędnych adresów:
http://www.starbreeze.com (FastTracker)
ftp.cdrom.com/pub/demos/incoming/music/programs (rozne trackery)
ftp.cdrom.com/pub/demos/music/programs/trackers (rozne trackery)
http://www.citenet.net/noise/it (Impulse Tracker)
http://huizen.dds.nl/~im-pulse (Impulse Tracker)
ftp://sdc.wtm.tudelft.nl/pub/music/utils/it (Impulse Tracker)

•Kto to jest lamer?
Lamer - (ang. lame: kulawy, kulejący: czytać [lelm]). Najbardziej rozpowszechnione wyrażenie na scenie, mające na celu obrażenie osoby nim obdarzonej. Najczęściej oznacza osobę, która niewiele umie, nie chce się do tego przyznać, stara się uchodzić za umiejącą wiele, nie próbuje się w żaden sposób rozwijać. Ogólnie - zaprzeczenie scenowca.

•W jakich językach pisze się dema?
Dema od zawsze powstawały w Asemblerze. Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej komputerów i lenistwa koderów, zaczęły pojawiać się dema pisane w C, C++ lub nawet Pascalu. Praktycznie zawsze jednak najważniejsze rzeczy kodowane są w Asemblerze.

•Co to jest Gouraud?
Potoczna nazwa sposobu cieniowania obiektów. Przypomina oświetlanie materiałów sztucznych. Polega na rozprowadzeniu barwy płynnie po ścianie, na podstawie kolorów jej wierzchołków.

•Co to jest Phong?
Potoczna nazwa sposobu cieniowania obiektów, bardziej realistyczna od Gourauda. Przypomina oświetlanie metalu. Oryginalny, 'prawdziwy' Phong wymaga interpolacji wektora normalnego w każdym pixelu. Wymaga to jednak pierwiastkowania przy rysowaniu każdego pixela - zamiast prawdziwego Phonga używa się więc Enviroment Phonga, który polega po prostu na pokryciu obiektu odpowiednią texturą - maska światła (która zmienia swoje położenie wraz z obrotem obiektu).

•Co to jest Z-Buffor?
Ściany na ekranie muszą być rysowane w odpowiedniej kolejności. Te, które są dalej, nie powinny zasłaniać tych położonych bliżej. Można posortować ściany wg odległości od kamery, jednak to prawie nigdy nie działa dobrze. A już nie ma prawa działać, gdy ściany się przenikają. Dlatego przy rysowaniu używa się Z-Buffora. Metoda ta polega na porównaniu odległości aktualnie rysowanego pixela (x,y), z wartością zapisaną w Bufforze w miejscu (x,y). Jeżeli odległość ta jest dalsza (poprzednio rysowany pixel był bliżej) - to nic się nie dzieje, jeżeli bliższa - rysujemy nowy pixel, a do Z-Buffora wpisujemy aktualną odległość.

•Jakie typy grafiki są dostępne?

- **rastrowa** - robiona w celu późniejszego wykorzystania w DTP (przez naświetlanie); oprogramowanie: Corel Draw (pc), Type Smith (amiga) - bitmapowa

- **grafika rysowana ręcznie** lub przy wykorzystaniu rożnych efektów i filtrów; oprogramowanie: PhotoShop (pc), Personal Paint (amiga)

- **wektorowa** - podobnie jak rastrowa wykorzystywana w DTP; oprogramowanie: CorelDraw(pc), dodatki do obróbki grafiki w MS Word (pc), jak i w PageStream (amiga)

•Czym się różni grafika 8-bitowa od 24-bitowej? Otóż różni się ilością dostępnych kolorów w palecie: i tak w 8-bitowej mamy 2^8=256 kolorków w palecie, natomiast w 24-bitowej (inaczej zwanej True Color) mamy 2^24=16 777 216 kolorków w palecie. Są też dostępne pośrednie tryby, jak 16-bitowy (Hi-Color) = 65 536 kolorków w palecie, jak i 32-bitowy. Oprogramowanie: 8-bit - Deluxe Paint (pc, amiga), GFX 2 (pc), Neo-Paint (pc), Personal Paint (amiga), Brilliance (amiga); 24-bit - Photo Shop (pc), Auto Desk Animator (pc), PaintShop Pro(pc), TV Paint (amiga), Photogenetics (amiga), ImageFX (amiga).

•Jakie są dostępne formaty zapisu grafiki?
Najczęściej spotykanymi formatami zapisu grafiki są GIF, BMP, JPG (JPEG), PNG, LBM (IFF-LBM), PCX, TIFF, TGA (Targa). Owe formaty są rozpoznawalne przez większość komputerów 16-bitowych. Różnią się pomiędzy sobą sposobem zapisu obrazu (zapis palety, kompresja, liczba dostępnych kolorów). Mniej spotykanymi formatami są: CEL, ICO, PNM, WPG, PKM.

•Co to jest rozdzielczość grafiki?
Jest to liczba wyświetlanych pikseli (punktów) na ekranie, czyli tak jakby ostrość obrazka. Dostępne rozdzielczości są w granicach od 300x200 (czyli 300 punktów w poziomie i 200 w pionie) do np. 1600x1200. W zależności od możliwości sprzętowych komputera są wyświetlane pośrednie rozdzielczości.

•Co to jest emulator?
Program lub sprzęt umożliwiający emulację. Emulacja jest to 'udawanie' czegoś, czego nie mamy. Emulować można np. kartę dźwiękową, graficzną czy nawet cały komputer.

•Czy na emulatorach mogę uruchomić dema?
Z całą pewnością da się uruchamiać dema ze Spectrum i C-64, ponieważ istnieją dobre emulatory tych komputerów. Kłopoty są z małym Atari, ale starsze dema działają. Najgorzej jest z Amigą - działają tylko bardzo stare dema. Na Amidze z kolei da się emulować PC, ale też oczywiście trudno wymagać, by działało coś nowego... Emulatory komputerków 8-bitowych [Spec, Atari itd.] można dość często znaleźć na naszym CD, w Scenie - wraz ze stuffem. □

SCENA NEWS

- Wyszedł już pierwszy issuj chartsmaga Planet. Możecie go ściągnąć z Ambera (ftp://amber.bti.pl), albo z oficjalnej strony magazynu (www.agravedict.art.pl/planet). Magazyn stoi na poziomie - duża w tym zasługa kodu Total Disastera, który został użyty do złożenia Planety oraz paneli, autorstwa KAZika. Ekipie składającej maga udało się zebrać ponad 100 votek, dzięki czemu chartsy są naprawdę obiektywne. Oczywiście jest kilka minusów - zero artykułów, brak komentarzy poszczególnych zestawień, ale i tak jest to obecnie najlepszy chartsmag na polskiej scenie.

- Jest wreszcie znany termin wyjścia szóstego już issue magazynu Dragon. Najprawdopodobniej stanie się to 20 kwietnia br. Trzymamy kciuki! Przypomnę, że ostatnie issue Dragona wyszło na Horizonie 99, byłoby więc to zatem 8 miesięcy przerwy między tymi dwoma wydaniami. Z oficjalnych źródeł wiem, że tekstów ma być tym razem o wiele więcej, a grafika będzie stała na naprawdę wysokim poziomie (wiem, bo widziałem).

- Horizon#2 odbędzie się we Wrocławiu - tak, jak to miało miejsce ostatnio. Tym razem jednak termin nie jest ustalony na wrzesień, lecz na lipiec. Zanosi się więc, że Horizon będzie pierwszym party scenowym w tym roku, chyba że jednak Astrosyn wypali (chodzą pogłoski, że miałby się odbyć w czerwcu).

- Legend#2 już wkrótce! Kiedy? Trudno powiedzieć. Miał być już parę tygodni temu, a nadal ani widu, ani słychu. Frey - trzymamy kciuki!

- Wyszła druga płyta zespołu Aural Planet - "Part Second". Tym razem klimaty ambientowe poszły w odstawkę. Na płycie dominują: psychedelic, goa i trance. Utwory na drugi album grupy zostały napisane nie przez trzech, ale już przez czterech muzyków, bowiem do Falcona, KeyG i Scorpika dołączył Raiden. Trzeba przyznać, że ten album stoi na najwyższym poziomie. Tak trzymać!

- Jak czytacie te słowa, jest już gotowa nowa wersja strony grupy Suspend, którą to (stronę) znajdziecie pod adresem http://www.wasp.w3.pl/pages/suspend.

- O tym, że reaktywowano Budynia już wszyscy wiedzą. Teraz znane są już także pololicjalne creditsy: Main-edito: Ural; editos: Brach, Cortezo, Deckay, Ramirez, Doctor_O; kod: Ice-k, Warlock; muzyka: Falcon, Cavell, Szudi, Lesnik; grafika: Lucky, Lazur, Mantra i CliffordM. Magazyn, który wyjdzie pod patronatem Amnesty, ukaże się na przełomie lipca i sierpnia. Artykuły można słać na adres budyn3@poczta.fm

newsy zebrał Ural/Suspend
ural@poczta.fm

FPPzone

Czerwiec to chyba ulubiony miesiąc wszystkich uczniów podstawówek, gimnazjów, liceów itp. Przecież to czas, kiedy kończy się ta !$%&@$ szkoła i zaczyna się jazda bez trzymanki - WAKACJE. Heh, nie wiem po co o tym wpominam - przecież jak ten numer będziecie czytali 20 maja (a ja to piszę 24 kwietnia), to i tak macie sporo do tych upragnionych dwóch miesięcy wolności. A co tam - słoneczko już tak przygrzewa, że nawet nauczyciele mają dosyć nas (i nawzajem... a tak w ogóle to kiedy naczyciele NIE mają nas dosyć? :). Ale nuuudzę. (I tak tego tekstu nie czytacie, a jeśli czytacie... niee, wykluczam tę możliwość). W tym miesiącu parę zmian w papierowym FZ (jak nie widać, to wina tych od DTP ;).

blood [blood@go2.pl]

Ciekawostki

Niestety. Mike z powodów osobistych na jakiś czas musi zawiesić swoją współpracę z CDA. A więc dział niusowy przejąłem ja. Postanowiłem zmienić jego formułę i nazwę: Ciekawostki FPP. Tych newsów prawie na pewno nie znajdziesz w "Zupełnie Nowe" :)

•Maniactwo do kwadratu

Maniacy są różni. Jedni potrafią przez cały dzień siedzieć przy kompie i instalować nowe sterowniki, podkręcać i odkręcać V3, tylko po to, aby w q3 mieć tę 1, no 2 klatki więcej. A nawet są i tacy, którzy ważą kulki od myszki. Ta, która jest bardziej lekka, tą się lepiej gra. (Oba przykłady zaobserwowali w gralni Virtual członkowie klanu Virtual Reality RULEZ :)). O ile te dwa pierwsze przykłady maniactwa nie są zilustrowane screenem, to mamy za to inne - rzadkość wśród kwakowej społeczności, dziewczyna z namalowanym na paznokciach Q3 sign, a także gracz wyrażający swoje nastawienie do UT, siejąc spawarą po teksturach ;).

•Doom podczas przerwy śniadaniowej

W Dooma KAŻDY grał. Tzn. powinien, bo to klasyka klasyki. Ale w wersje DOOMa przeznaczoną do Palm Pilota (takie małe, przenośne komputerki;) to pewnie nawet 1% z Was. (Ja też nie miałem tej przyjemności). Ale jeśli macie w posiadaniu Palma, to powinniście zajrzeć na http://www.sinewave-computing.co.uk, gdzie już niedługo będzie można znaleźć wersje DOOMa na to urządzenie. 4 epizody, bronie, powerupy, edytor poziomów pracujący pod Wingrozą, a także opcja...

deathmatchu. Jak na takie małe "coś", jest to sporo. Ja już nic nie mówię - popatrzcie na screeny.

Dopalanie Q3

W związku z tym, że prawie codziennie dostaję od Was parę listów/mejli, gdzie tematem przewodnim jest "Jak zrobić, żeby mi Q3 chodził szybciej", postanowiłem wreszcie napisać o tym arta. Znajdziecie tutaj specjalne komendy, wraz z poradami, jak je użyć, a także tabelkę, w której zobaczycie, jaki efekt spowodują dane ustawienia. Wstęp mamy za sobą, a więc teraz uruchomcie najnowszego Quaka i już możemy zaczynać.

Jeśli chcemy osiągnąć te 70-80 klatek, to rozdzielczość musimy zmniejszyć do 640x480 (chociaż na GeForce lub V5 da się supergrać na 800x600 ;)). Jeśli nie będziecie się zagłębiać w szczegóły, to różnice zauważycie tylko w wielkości tekstu w konsoli (no i ofkors w ilości Frame Per Secunds). Ja Q3 testuję na moim C433, 96 Ram, TNT 32mb (Viper 770) (Detonatory 0514), 13 giga HDD (UDMA66) i między 640x480 a 1024x768 jest różnica nawet 15 klateczek. (O 1280x1024 nie wspominając, tutaj o przynajmniej 10 mniej niż w 1024x768).

Ja mam dobry sprzęt, ma ktoś z was więcej FpS? ;)

Jeśli "na bieżąco" chcemy liczyć (tzn.widzieć) uciekające nam klatki, to wpisujemy w konsoli: "/cg_drawfps 1" (dzięki temu zobaczymy, ile mamy FPS w danej chwili - w dalszej części tekstu będziemy patrzeć raczej na wyniki TIMEDEMO).

Nim zacznę jednak "rzucać" poleceniami konsoli, powiem wam jeszcze, jak się ma Wasz sprzęt do q3 (mówi się, że bez TNT2 i v3 nie podchodzić, ale nie jest to prawda):.

PROCEK - Nie podchodzić z P166 MMX (u kolesia /hej Szerszeń;) /z wspomnianym prockiem + 32 MB + v1 z wyłączonymi WSZYSTKIMI detalami chodziło 20-25 klatek, na q3dm1, z jednym botem, w wersji demoQ3 (demo chodzi "trochę" szybciej niż full). 233MMX, podawany jako minimum, też nie jest dobrym rozwiązaniem. Ale Celek333 (który na giełdzie jest tani jak barszcz ukraiński) będzie na pewno wystarczał. A jeśli mamy ze 128 Ram, to możemy zejść nawet o te 33Mhz mniej. Okiej w sprawie prodka nie ma się co więcej rozpisywać.

AKCEL - V1 na śmieci lub sprzedać koledze (po raz drugi pozdro dla Szerszenia). Z V2 można przeżyć, z TNT1 też. Polecamy oczywiście TNT2 32mb i VOoodlOorka 3 (a co bardziej zasobni niech się cieszą GeForcem lub kupią jeszcze w tym miesiącu V5). BARDZO odradzamy nawet nie stare akcele - TNT2 M64, TNT2 Vanta i G400 Matrox (Hail Qn :). Gra ich nie lubi i już.

RAMy - 64 MB wymagane jako rozsądne minimum, bez tego - uuu - ciężko będzie. A jeśli nie stać nas na 128, to już przy 96 kaczorek trójeczka dostaje qopa. Tu też nie ma się co rozpisywać - tak czy siak 64 MB jest już od jakiegoś czasu standardem dla graczy.

CO MI LD?

Z 18 MB atrakcji, z których oprócz modów, map i innych dodatków do takich gier, jak Q3, UT, SOF (po raz pierwszy w Z 18 MB atrakcji, z których oprócz modów, map i innych dodatków do takich gier, jak Q3, UT, SOF (po raz pierwszy w fz), Q1, znajdziesz także 12 (!!!) tekstów - #4 i #5 część kursu edytora Build, Laski w TPP i FPP, Qizmo, Quakeworld, klany, HL Counterstrike, jak zrobić skórę do HL, SWAT3, poradnik, Chaos Deathmatch, Inwoqacja, Krzem i Neuron, Projektowanie Map. UFFfff, a jeśli jeszcze doliczyć do tego bardzo rozbudowany (zmieniona forma!) HyDePaRk i Listy - to od tekstu może głowa boleć. (No i zaboli, jeśli będziesz to próbował czytać w 1600). Nie zabrakło także galerii z DeusEX, Heavy Metal2, AVP Gold i innych. Bonusem są najpopularniejsze witryny z rodziny planet (np. planetquake).

blood

Podsumowując: Baleron 333, 64 Ram, v2 8/12 MB i już mamy takie minimum, na którym nie musimy wyłączać wszystkich detali. I to sprzęt, na który nie wydamy jakiejś sporej kasy.

Dobra, dobra już 2500 znaków poświęciłem na jakieś głupoty, więc teraz lecę od razu z tym TWEAKowaniem:

/r_picmip 9 - Textury rozmazane na MAXA. Hm, lekka przesada, bo wtedy to wygląda gorzej niż Wolf 3d :P. Ale co kto lubi - finalista turnieju Q3 w Rybniku, niejaki Vr.Venom gra właśnie z takimi teksturami. Gra się na nich łatwiej, bo jest mniej szczegółów, sam to kiedyś przyznał. Efekt doda z 20 klatek - ale czy warto?

/r_lodbias 2 - Postacie LOW detail. Tragicznie to wygląda... ale zawsze te parę FPS więcej.

/cg_simpleitems 1 - Sprite'y zamiast amunicji, powerupów, broni, zbroi, healtów, flag. 2-3 FPS więcej. No i w ogóle niektórym gra się z tym o wiele lepiej.

/cg_gibs 0 - Wyłącza masę krwi (GIB), która rozpryskuje się, gdy sfragujemy przeciwnika. Niektórym może to się przydać; z tego też powodu, że owa krew czasem potrafi zasłonić nam widok, co doprowadzi do punktu dla strony przeciwnej.

/cg_drawgun 0 - wyłącza widok broni. Fajna sprawa, przynajmniej rakietnica nie zasłania 1/4 ekranu, a te parę dodatkowych fpsów nie zaszkodzi.

/cg_draw3dicon 0 - wyłącza trójwymiarowe modele głowy, amunicji, zbroi na naszym HUDzie.

Na razie tyle komend Wam wystarczy. Oprócz tego w "Game Options" wyłączcie "niebo wyskokiej jakości" i włączcie "Force Model Player", co spowoduje, że wszystkie postacie będą miały taki model i skórę jak Ty... Niby wtedy jest mała różnorodność, ale oszczędza to miejsce w pamięci (modele z Q3 "żerają" jej ogromne ilości). Przestawcie także Lighting z Lightmap na Vertex (dokładnie różnica 4,9 klatki). W tym miesiącu to tyle, jeśli będziecie chcieli, to będę kontynuował temat. Popatrzcie jeszcze na ramkę z moimi wynikami timedemo i screenami, co dana komenda powoduje. Przynajmniej 100 FramePerSecond w każdym momencie gry życzy wam:

blOOd

1) JAK WYKONAĆ TIMEDEMO:

W konsoli wpisujemy "/timedemo 1", a następnie odpalamy demko DEMO001 i gdy się skończy otwieramy konsolę i się cieszymy/martwimy wynikami:

2) POMIARY:

Rozdzielczość

Najpierw różnica klatek (na jakim sprzęcie podałem gdzieś na początku tekstu) między rozdzielczościami:

"Jeśli screeny zmniejszymy do tej samej wielkości, to nie zauważycie różnicy, prawda?"

Video Mode: 640x480
Color Depth i Texture Quality: 32bit
Lighting: Lightmap
Geometric Detail: HIGH
Texture Detail: MAX
włączony widok broni, trójwymiarowych obiektów itp.
Wynik Timedemo: 33,7 FpS
Takie same ustawienia, tylko że:
Video Mode: 1280x1024
Wynik Timedemo: 13,3

Jak widać, chociaż w 1280 jest eXtra i w ogóle, to i tak - jeśli nie chcesz mieć pokazów slajdów - zmniejsz rozdzielczość i nie lamentuj, że będzie brzydko itp. Bez zmiany rozdzielki, detali raczej nie ma co liczyć na poprawę szybkości. (No chyba, że nowe drivery pomogą... A i właśnie - coś, co zapomniałem napisać w głównym tekście: POSTARAJCIE SIĘ ZDOBYĆ WŁAŚNIE JAK NAJNOWSZE STEROWNIKI DO TWOJEJ KARTY GRAFICZNEJ. ZNAM PRZYPADKI, GDZIE ZAINSTALOWANIE NOWYCH STERÓW DAŁO WZROST PRĘDKOŚCI O OK. 50%!!!).

Rozmazanie tekstur

Ta sama lokacja - tylko że przed i po rozmazaniu tekstur

Ilość klatek w timedemo, po zastosowaniu tej komendy (r_picmip), mówi sam za siebie:
Ustawienia takie, jak w podpunkcie a) tylko że:
Video Mode: 512x384
Texture Detail: LOW
Color Depth i Texture Quality: 16bit
+ /r_picmip 9
TIMEDEMO: 70,6

Standard

Podane tutaj parametry zapewniają odpowiednią ilość FPS przy jednoczesnym zachowaniu piękna grafiki Q3:

Video Mode: 640x480
Color Depth i Texture Quality: 16bit
Lightmap: Vertex/ ew. Lightmap (ok. 5 klatek więcej na korzyść tego pierwszego)
Geometric Detail: MEDIUM
Texture Detail: MAX
Cg_DrawGun 0
Cg_draw4dicons 0
Cg_simpleitems 1
TIMEDEMO: 52,8

ciekawostki

•X-files: "First Person Shooter"

Jest to 13 odcinek siódmego sezonu X-files (podobno to ostatni sezon). Jego fabuła jest związana z naszym ulubionym gatunkiem gier. Oto jej streszczenie: na samym początku oglądamy walkę trzech facetów (ubranych w kominezony, podobne do tych z Unreal Tournament) z paroma uzbrojonymi po same zęby bandytami. Łubudubu, każdy zastrzelony (z karabinu maszynowego, SOF mi się przypomniał) motocyklista znika. Jeden z trzech gości trafia do piwnicy budynku, a tam już na niego czeka skąpo ubrana panienka i po wymianie zdań dowiadujemy się, że ma na imię Maitreya. (Wiem, że imiona bohaterek/bohaterów gier są dziwne, ale to już przesada). Ta strzela do niego z jakiegoś antycznego pistoletu. Później Scully i Mulder przyjeżdżają do firmy, której nazwa jest taka, jak gatunek NU {Naszych Ukochanych] gier. Okazuje się, że ta scena, co oglądaliśmy na początku, jest wytworem komputera, a tamci trzej goście to "uczestnicy gry". Tylko dlaczego tamten facet, co spotkał seksowną Maitreyę, ma w głowie dziurę od kuli?

Oj będzie się działo. Będą latały głowy, łuski i inne przedmioty niekoniecznie zwykle latające ;). A chodzi o to że, owa/ów Maitreya to sztuczna inteligencja... Oj, nie chciałbym takiego bota ;). Nie ma sensu zdradzać co było dalej, popatrzcie lepiej na screeny i poczekajcie do początku grudnia - wtedy powinniśmy ten odcinek zobaczyć w naszej niezastąpionej TVP2.

•Soldier Of Fortune Magazine i SOF2

Mam nadzieję, że każdy maniaq FPP miał szanse przynajmniej raz zagrać w pełną wersje Soldier Of Fortune. Od ok. 1.5 roku nie było bardziej miodnego FPP single player (jak dla mnie). Akurat się tak złożyło, że gdy wypuszczono grę SOF, magazyn o takim samym tytule (wspominano o nim w co drugiej recenzji) obchodzi 25-lecie swojego istnienia. Za 21 lat CDA też będzie miało taką rocznicę :). A wracając jeszcze do gry - na forum o SOFie jeden z głównych projektantów przyznał, że już trwają przymiarki do powstania squela gry. Johna Mullinsa już zaproszono do Raven, aby pomyślał, gdzie miałyby się rozgrywać nowe misje. A engine, który użyją? Stawiam na Q3.

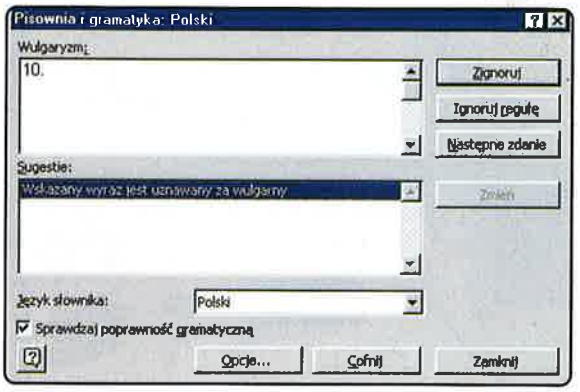
Murphy i ja

Kim był (czy może jest?) Murphy? Cóż - krążą pogłoski, że pochodzi z Irlandii, ale złe języki mówią, że nie istnieje, ani nigdy nie istniał - że jego prawa to tylko zbiór żartobliwych (czy aby na pewno?) powiedzonek angielskich różnych autorów... A wiadomo - angielski humor jest znany całemu światu z powodu jego specyfiki. Dotychczas prawa Murphy'ego zaistniały w CDA tylko w dziale "Na Luzie". Czas to zmienić.

Qn'ik

Murphy jest widoczny w każdej dziedzinie życia - od kolejarstwa ("Światełko w tunelu okaże się latarnią nadjeżdżającej lokomotywy"), po komputery (przykładów było multum w "NL"). I niestety - zawsze się sprawdza. Spójrzmy na pierwszy z brzegu przykład (który, notabene, mi się przydarzył). Do Twojej rodziny przyjechał właśnie znajomy z małymi dziećmi, którym masz pokazać, do czego można wykorzystać komputer. Ergo: Quake odpada [gra - brutalność - krew], trzeba raczej wybrać jakąś mądrą i pouczającą rozrywkę. Akurat zbiegiem okoliczności [:)], nie masz żadnej encyklopedii multimedialnej, programu do nauki serbsko-chorwackiego, Sapera dawno skasowałeś, a najmniej krwawą grą, jaką masz, jest Microsoft Internet Explorer. Co robisz? Oczywiście - dawaj nurkować w Covery z CDA i wybrać coś odpowiedniego. O - jest. Wspaniała gra, idealna wręcz, komputerowa wersja teleturnieju 5x5! Jako że hasła oparte są na Słowniku Języka Polskiego PWN, czujesz, że jesteś bezpieczny. Więc uruchamiasz, rodzinka się gromadzi, bierzecie się za tą godziwą, politycznie poprawną, rozrywkę. I tutaj właśnie odzywa się Murphy! Gdyż hasło jest na literę P. Rodzinka zgaduje: "Piłka" - zgodziła się ostatnia literka - A. Strzelają więc dalej: "Praca". Niestety, nic nowego nie doszło. Po jeszcze dwóch próbach okazuje się, że hasło powinno wyglądać tak: "PI..A". Co zgaduje rodzinka? Oczywiście - "PIANA". Niestety - hasło jest nieprawidłowe. Prawidłowa odpowiedź brzmiała: "P***A" [czyli po ludzku: wulgarne słowo, określające żeńskie narządy płciowe... cóż, takie słowa TEŻ są w słownikach!] - co też sumiennie program wyświetla... To nie jest śmieszne!!! Postawcie się w sytuacji tego, który pokazywał małym dzieciom [a za ich plecami nobliwi rodzice tychże], jak do nauki wykorzystać komputer. Niech to cholera! Rzeczywiście - douczone wyszły. Spośród tych dziesiątek tysięcy haseł, które zostały wprowadzone do programu, komputer musiał wylosować akurat TO. Czyż to nie czysty Murphizm?!

Zajmijmy się innym prawem: "Jeśli coś może się zepsuć, to się zepsuje". Znajoma dopuściła małe dziecko do swojego komputera. I później o nic jej nie chodziło, jak tylko o to, jak dziecku, które po raz PIERWSZY zostało zostawione sam na sam z komputerem, udało się... SFORMATOWAĆ DYSK TWARDY?! Metafizyka w najczystszej postaci! Zwłaszcza, że dziecko miało tylko grać w pasjansa... Bardzo chciałem zobaczyć i jakoś wytłumaczyć takie zjawisko. Pozwoliłem sobie usiąść za pewnym sześcioletnim "obiektem" i obserwować. Byłem spokojny. Nawet wtedy, gdy od razu "złapał" kombinację ALT+CTRL+DEL. Spoko. Byłem nawet spokojny, gdy zaznaczył wszystkie elementy na pulpicie i przytrzymał Enter (powtarzam: nie NACISNĄŁ, tylko PRZYTRZYMAŁ, tak więc wszystko uruchomiło się po kilka razy). Nawet PRAWIE nie krzyczałem, gdy, po kolejnym restarcie, uruchomił Tweaka mojej karty. Dopiero, gdy przesunął suwaki maksymalnie w prawo, wyłączyłem na chwilkę korki. To go nie zniechęciło. Udało mu się uruchomić Outlook Expressa. Naturalnie - od razu wszystkie moje kontakty miałyby wiadomość w stylu: "bh;da89aaankaduu523z". Niestety (he, he), dzięki mojej szybkiej akcji sabotażowej, modem został odłączony od linii telefonicznej. □



WTEDY jeszcze byłem spokojny. Dopiero zacząłem się martwić, gdy maluch dotarł do mojej kolekcji zdjęć... ehm, powiedzmy... jachtów. Na szczęście, nie wiedzieć czemu, nie zabawił tam długo. Może z tego powodu, że komputer się "zepsuł" i trzeba było go wyłączyć? Ech, chyba tak...

Oj,tak - Murphy lubi dzieci. A komputery lubią Murphy'ego, dając wiele dowodów jego twierdzeń. Powyższe to tylko wierzchołek góry lodowej. Czyż każdemu już coś takiego się wcześniej nie przydarzyło?

Ale Prawa Murphyego działają w dwie strony. Kiedyś chciałem "skopać" [nie nogami!] komputer kumpla (za jego pozwoleniem - kumpla, nie komputera ;). Windows oczywiście zaczął stabilnie działać i traktował mnie jak starszy, pobłażliwy, brat. Wybaczał mi wszelkie moje popełnione głupoty. Ale nie poddałem się. Postanowiłem wyrzucić Windowsa... z poziomu Windowsa. Efekt - jw. Dysku C też się z poziomu Windozy nie dało sformatować, więc wszedłem do starego, poczciwego DOSa. I co? Oczywiście - Murphy. Po wpisaniu "format c:" (chyba najsłynniejsze polecenie DOSa;) pojawił się wesoły komunikat: "Bad command or file name". Szkoda, że kumpel mi zdjęcia wtedy nie zrobił. Minę to ja musiałem mieć...

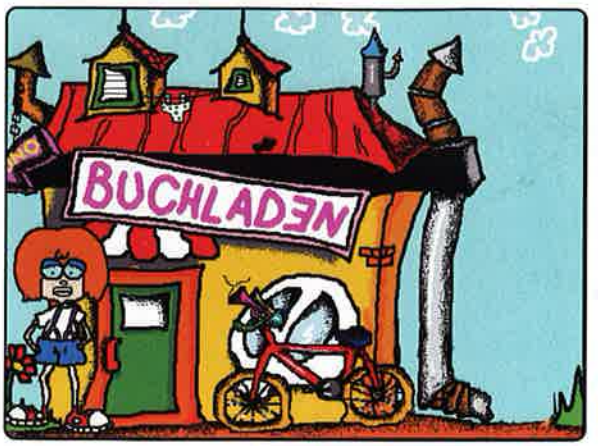
No nic - wypadałoby podać na koniec tego pesymistycznego tekstu jakąś wesołą wiadomość. Hmm, nic mi do głowy nie przychodzi... Mam! Pierwsze prawo jakiegoś (niestety, nie pamiętam nazwiska) ideowego spadkobiercy Murphy'ego (ich bin poeta): "Murphy był optymistą". □

PS. Ej! Zaraz, to chyba nie było optymistyczne!... ;)

znane
Bajki
dwie bajki
+ odlotowa koszulka
w super cenie
49 zł
Najsłynniejsze bajki świata w zupełnie nowej szacie
KOPCIUSZEK
KRÓLOWA ŚNIEGU
ŚNIEŻKA
DZIEWCZYNKA Z ZAPAŁKAMI
JAŚ I MAŁGOSIA
ZŁOTA KACZKA
Doskonałe udźwiękowienie
i świetna animacja
zachwyci Twoje dziecko
techland
software publisher
Biuro wysyłkowe: Techland, tel. 062 73 72 665, faks 062 73 72 749
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com, http://www.techland.com.pl
Szukaj w dobrych sklepach komputerowych!

Chatka Małolatka

Na rynku wciąż pojawiają się nowe programy do nauki języków obcych. Klientom nieobeznanym z nowymi technologiami nie jest łatwo dokonać właściwego wyboru, tym bardziej, że oczekiwania wobec programu w odniesieniu do jego możliwości mogą zupełnie się rozmijać. Aplikacje, które umożliwiają i ułatwiają naukę obcego języka, to przede wszystkim kursy językowe oraz narzędzia wspomagające naukę w rodzaju słowników czy rozmówek. W pierwszej kategorii zawierają się programy oferujące szereg ćwiczeń pozwalających opanować umiejętność pisania, rozumienia oraz właściwego wymawiania obcych zwrotów. Zazwyczaj możemy również nagrywać własną lekcję, porównując nagranie do dykcji lektora. Częstym rozwiązanie są także krótkie filmiki i scenki sytuacyjne, które pozwalają zetknąć się z żywym językiem. Programy z drugiej kategorii są odpowiednikiem publikacji wydawanych na papierze. Ich zaletą jest jednak czytelny sposób indeksowania i wyszukiwania danych słów lub zwrotów. Zamiast wertować opasłe tomisko, wystarczy wpisać poszukiwane słowo, a program samodzielnie je odnajdzie, wskazując jednocześnie odnośniki (linki) do innych tematów.



Andrzej Sitek

Programy, które opierają się na powyższym schemacie przeznaczone są raczej dla starszego odbiorcy, którego nie znużą serie dość monotonnych zadań i ćwiczeń. Zupełnie inaczej jest w wypadku młodego użytkownika, dla którego nauka musi być interesującą, pobudzającą fantazję przygodą. Aplikacje przygotowywane z myślą o najmłodszych są zazwyczaj bajecznie kolorowe, wesołe, dostosowane poziomem do możliwości intelektualnych dzieci. Programem, który może wspomóc naukę języka niemieckiego u dzieci jest m.in. Chatka Małolatka przygotowany przez firmę Merlin Multimedia.

Chatka Małolatka jest programem, który uczy dzieci słownictwa: pojedynczych wyrazów i zwrotów, ale nie zdań. Bardzo specyficzna stylistyka i oprawa graficzna może się podobać lub nie, ale nie można zaprzeczyć, że jest dość oryginalna. Zarówno główny bohater Aleks jak i wszystkie scenerie malowane są nietypową techniką, która przypomina rysunki naszych 7-letnich dzieci. Oczywiście dla dorosłego widza wrażenia wizualne zbliżone są do tych właśnie, gdy spogląda na pomazaną przez dziecko kartkę, ale w końcu nie do niego skierowany jest program. W każdy bądź razie plansze są bajecznie kolorowe, bogato okraszone animacjami, które kryją się niemalże za każdym elementem obrazu. Ten miniświat, w którym spotkamy Aleksa, Pomarańczowego Potwora (wydającego nieprzyzwoite dźwięki) i innych fantastycznych bohaterów został naprawdę dobrze zakreślony. Dziecko na pewno szybko się nim nie znudzi, tym bardziej, że do pracy motywuje je cenna nagroda (o czym za chwilę).

Nauka i zabawa w Chatce Małolatka nierozerwalnie się łączy, co jest na pewno atutem programu. Dziecko odwiedza kolejne pokoje. Za każdymi z czterech drzwi kryje się jakaś gra. W sumie są to 22 etapy, dzięki którym mały odbiorca pozna całą masę podstawowych słówek języka niemieckiego. W jednym z pokoi należy pomalować stojące na półce przedmioty. Aby wybrać właściwy kolor i rzecz, trzeba najpierw poznać nazwy przedmiotów. Można skorzystać z pomocy i kliknąć na symbol pióra lub książki, które są obecne w każdym ćwiczeniu. Piórko sprawia, że usłyszymy głos lektora i zobaczymy niemiecką pisownię wyrazu, natomiast ikona książki uaktywni okienko, w którym znajdzie się polska pisownia wyrazu. Szkoda jednak, że każdorazowo konieczne jest klikanie na ikonkach. Jeżeli np. chcielibyśmy poznać nazwy wszystkich przedmiotów, musimy pracowicie (za każdym razem) wybierać ikonę książki lub pióra. Ponieważ nauka w Chatce ma formę zabawy, każdy błąd oznacza stratę "jednego życia" (w sumie jest ich pięć). Pojawia się tu kolejne zastrzeżenie. Program opracowano w dwóch trybach trudności, lecz nawet w łatwiejszym, użytkownik ma relatywnie mało czasu na odpowiedź. Już po chwili lektor wymawia kolejną nazwę, mimo, że jeszcze nie wybrano właściwego przedmiotu. Co prawda, nie oznacza to automatycznie błędu, lecz powinna istnieć możliwość samodzielnego definiowania czasu potrzebnego na odpowiedź.

Inne gry w programie mają podobną konstrukcję. W jednym z zadań musimy nakarmić pulchną dziewczynkę (poznajemy nazwy warzyw). W kolejnym należy połączyć mordki kotków z potrzebnymi im przedmiotami. Jeżeli dobrze pomyszkujemy w domu Aleksa, znajdziemy też słowniczek (polsko-niemiecki, niemiecko-polski), a gdy rozwiążemy cały szereg zadań, dostaniemy prawdziwe świadectwo z końcową oceną (można je sobie wydrukować). W programie umieszczono także tabelkę "ligi mistrzów". Zdrowa rywalizacja na pewno zmobilizuje małego odbiorcę do pracy. Specjalną niespodzianką są natomiast filmy animowane ze studia SEMAFOR, które są nagrodą za ukończony kurs. Na dodatek zakończenie każdego poziomu jest nagradzane zanimowaną puentą, w której występują postacie z zaliczonych etapów.

Na płycie znajduje się 20 utworów nagranych w formacie cd audio, które stanowią tło zabawy. Są rzeczywiście bardzo starannie i ze smakiem dobrane do klimatu programu, doskonale uzupełniają się również z głosami dziecięcych lektorów. Jest to kolejna innowacja i nowość w tego typu aplikacjach. Lektorzy w Chatce Małolatka to szkraby niewiele starsze od potencjalnych użytkowników. Ich głosy są pełne ekspresji i entuzjazmu co stanowi wspaniałą odmianę po suchych i bezbarwnych nagraniach w innych kursach językowych. Zarazem jest to jednak dość ryzykowne posunięcie, bowiem dzieci mówią niekiedy niewyraźnie i mało zrozumiale.

W pudełku z programem umieszczono również dodatkowe gadżety, tzw. stand. Znajdziemy tu kolorową, wesołą książeczkę z instrukcją-rymowanką, ministojak na CD ROM, linijkę z planem lekcji. Jest to bardzo miły akcent i ukłon w stronę małego użytkownika.

"Chatka Małolatka -excl. ver. prezentowa" jest pierwszą częścią 3-częściowego cyklu, który łączy postać tytułowego bohatera - Aleksa. Każda część to 500 nowych słówek podzielonych tematycznie lub wg klasyfikacji gramatycznych. Program jest na pewno interesującą pozycją, która może stać się ciekawym i skutecznym uzupełnieniem nauki młodego odbiorcy. Chatka Małolatka jest przeznaczona w zamierzeniach autorów dla odbiorcy 6-16 letniego, jednak dla dzieci starszych niż 10 lat program będzie zbyt infantylny. Dla 6-8 latka chatka wydaje się w sam raz, chociaż zapewne bardzo szybko będzie chciał zwiększyć metraż. □

INFO - INFO - INFO

Producent:
Merlin Multimedia
Dystrybutor:
CD PROJEKT
tel. (022) 250703
Wymagania:
Win 3.1, 95, 486 DX, 8 MB RAM, CD
Cena:
69 zł

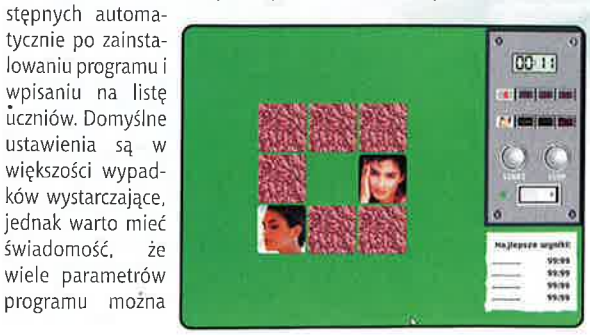
dyslektyk 2 bpd

Do niedawna dysleksja była w Polsce zupełnie nieznana. Ostatnio jednak stała się słowem-kluczem tłumaczącym problemy, nie tylko dzieci, z czytaniem i ortografią. Poza grupą osób symulujących czy próbujących wytłumaczyć w ten sposób swoje braki, jest, niestety, spora rzesza dzieci potrzebujących pomocy specjalistów. Dla nich przeznaczony jest właśnie Dyslektyk 2.

Kazimierz Serwin

Spróbujmy na początek ustalić, co oznacza dysleksja. Według specjalistów jest to niemożność opanowania przez dziecko umiejętności czytania, mimo co najmniej przeciętnego poziomu rozwoju umysłowego, prawidłowego rozwoju fizycznego, właściwej motywacji oraz sprzyjających warunków socjoekonomicznych i poprawnej metody nauczania. Często towarzyszą jej trudności w pisaniu. Dziecko z dysleksją wymaga specjalistycznej terapii psychologiczno-pedagogicznej, w trakcie której uzyskuje się znaczną poprawę. Dlatego Dyslektyk 2 może być pomocny w terapii i uzupełniać ćwiczenia ze specjalistami. Program kierowany jest do dzieci, mających kłopoty z nauką czytania i poprawnego pisania. Zasadą jest dobór ćwiczeń nie za trudnych, by nie zniechęcić ucznia, i nie za łatwych, by go nie nudzić.

Aplikacja zawiera ćwiczenia rozwijające analizatory słuchowy i wzrokowy, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi i pamięć krótkotrwałą, a także sprawdza znajomość ortografii. Ćwiczenia wybierane są przez program automatycznie, na podstawie wcześniejszych wyników dziecka. Dzięki temu w czasie pracy nie jest konieczna stała fachowa kontrola nad dzieckiem, co ułatwia uzupełnienie zajęć prowadzonych przez terapeutę systematyczną pracą w domu. W stosunku do poprzedniej wersji program został rozbudowany blisko dwukrotnie, o pięć nowych ćwiczeń i o materiał słowny. Wszystkie nowe ćwiczenia były testowane w czasie pracy w Ośrodku Reedukacyjnym Targówek w Warszawie. Z przeprowadzonych prób wynika, że większość użytkowników korzysta wyłącznie z domyślnych ustawień, dostępnych automatycznie po zainstalowaniu programu i wpisaniu na listę uczniów. Domyślne ustawienia są w większości wypadków wystarczające, jednak warto mieć świadomość, że wiele parametrów programu można zmienić, zwiększając jego przydatność. Wpisując dzieci na listę uczniów, możemy od razu ustawić ogólny poziom trudności wszystkich ćwiczeń. Dla młodszych dzieci (szkoła podstawowa) warto wybrać łatwy poziom, w przypadku gimnazjalistów przesunąć suwak w prawo, do pozycji trudny. Ustawienie to można później w dowolnej chwili zmieniać. Dostępna jest także konfiguracja - dla każdego ucznia osobno - określone ćwiczenie. W najprostszym przypadku można po prostu wyłączyć uruchamianie ćwiczenia i w ogóle z niego nie korzystać. Najważniejszym zastosowaniem opcji konfiguracji powinno być jednak wybieranie problemów ortograficznych, jakie będą występować w trakcie pracy programu.



Zazwyczaj dzieci uczą się kolejno pisowni wyrazów z "u" otwartym i zamkniętym, następnie z "ż" i "rz", dalej z "h" i "ch" itp. Ustawiając, jakie problemy ortograficzne będą występować w ćwiczeniach, można skorelować naukę z działaniem programu, dokładając kolejne problemy w miarę upływu czasu i w miarę wzrostu umiejętności i wiedzy dzieci. Wszystkie ćwiczenia zostały uszeregowane według narastającego stopnia trudności. Ćwiczenie, w które uczeń zagra, jest losowane z dziesięciu najłatwiejszych jeszcze nie zaliczonych i których wykorzystanie zostało wyłączone z konfiguracji. Aby ćwiczenie zostało zaliczone, uczeń musi w trakcie jego wykonywania dwukrotnie na przestrzeni pięciu ostatnich gier znaleźć się poniżej limitu czasu lub powyżej limitu punków. Wśród ćwiczeń wzrokowych mamy m.in. zbieranie par identycznych kart i ułożenie kwadratów z rozsypanych kawałków. Słuch ćwiczymy przez policzenie serii identycznych dźwięków i powtórzenie sygnałów, jakie wydaje komputer. Do zabawy jest jeszcze loteryjka ortograficzna i układanka. W sumie program oferuje 64 warianty ćwiczeń i około 4000 nagranych słów. Postępy nagradzane są dyplomami.

Jaki jest jednak Dyslektyk 2?
Dla dzieci, mających kłopoty w pisaniu i czytaniu, jest on raczej trudny w obsłudze. Interfejs pozostawia wiele do życzenia, a samo poruszanie się po programie ma na celu chyba jedynie ćwiczenie cierpliwości. Ocena wykonania ćwiczenia jest, hmm, dyskusyjna, bo jak określić po każdym, nawet przypadkowo wykonanym, tę samą zachętę: "Brawo! Twój wynik to jeden z czterech najlepszych". Muszę powiedzieć, że wpędziło mnie to w spore kompleksy, bo za każdym razem byłem jednym z czterech, a nie pierwszym. Cóż to może oznaczać, myślałem dotychczas, że nie jestem dyslektykiem. Do diaska... Grafika wydaje się, jak z innej epoki, gdzie te kolory przyjemne dla oka, które uatrakcyjniać mają żmudną naukę? Program sprawia też wiele kłopotów podczas, np. próby wyjścia z niego (a jest to prawie odruch bezwarunkowy). Klikając na wyjście, wracamy do poprzedniej planszy.

Cóż: "Jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma". Decyzję o ewentualnym zakupie pozostawiam rodzicom. Choć muszę dodać, że program rekomendowany jest przez Polskie Towarzystwo Dysleksji.
Cena: 60 zł □

INFO · INFO · INFO

Producent:
BPP Marcin Borkowski

Dystrybutor:
Marksoft
tel.(022) 6639390

Internet:
http://www.bpp.com.pl

Wymagania:
P 90, 16 MB RAM, Win 95, CD-ROM x6, Karta muz. 2 MB wolnego miejsca na HDD

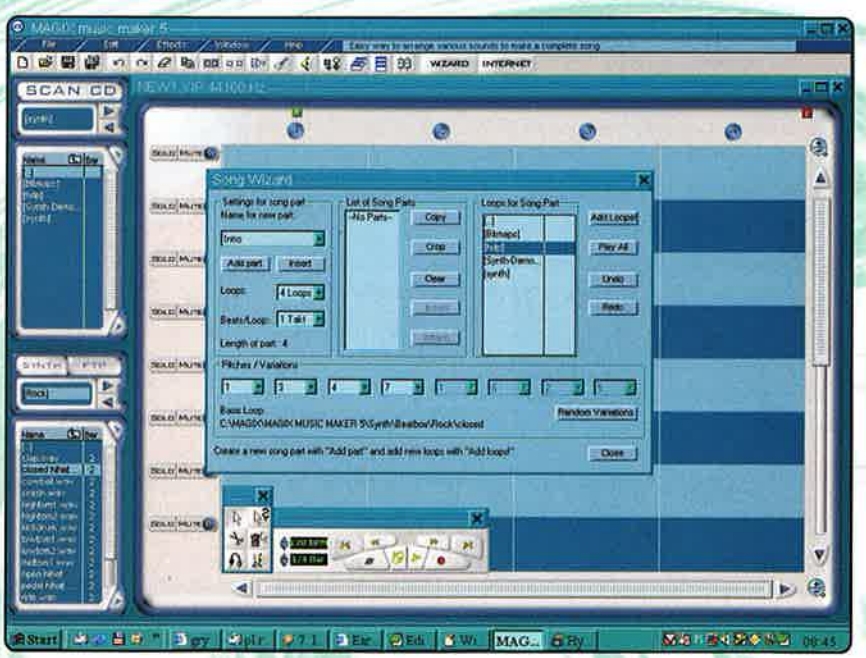
Cena:
60 zł

Music Maker Gener

Cóż, chyba się trzeba pogodzić z faktem, że coraz częściej wiodącą rolę w muzyce odgrywają komputery, a typowe instrumentarium, czyli gitary, perkusja i bas coraz częściej służą jako dodatek do klawiszy, loopów i sampli. Sam nie wiem, co o tym sądzić. Dla mnie gra na gitarze i dźwięki, jakie można z nich wydobywać jest sztuką, ale muszę przyznać, że podobają mi się zainfekowane elektronicznymi dźwiękami nowe płyty The Kovenant, Malignant Eternal czy nawet DHG.

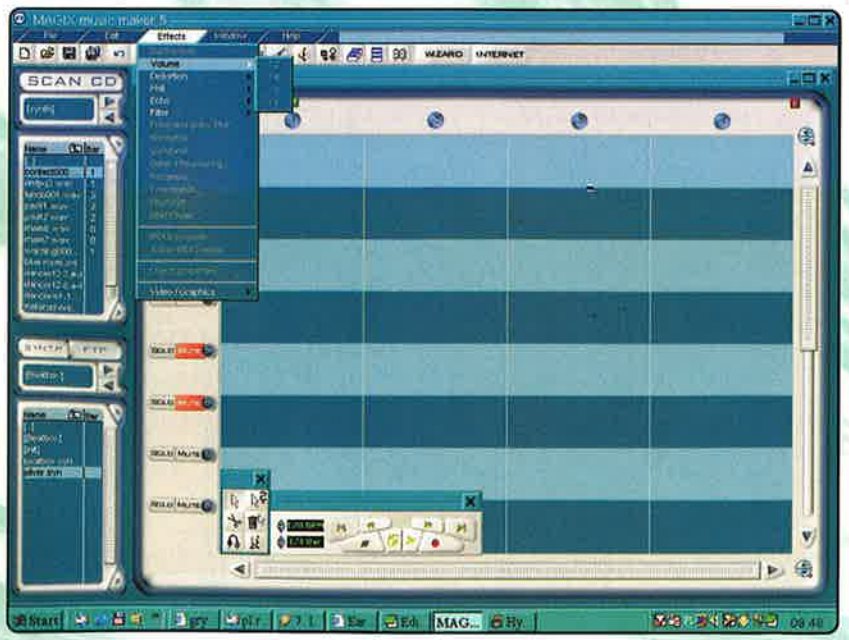
Maciek Jakubski

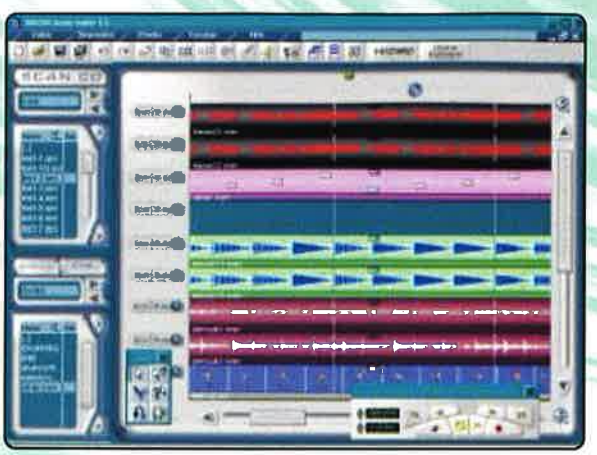
Odkąd nasze blaszaki zostały uzbrojone w karty muzyczne, zdolne do wydawania dźwięków muzycznych lepszych niż PC Speaker, to w sklepach pokazały się programy do tworzenia muzyki w zaciszu domowym. Bez wątpienia prym w tej dziedzinie (mowa oczywiście o programach dla "ludu", a nie superprofesjonalistów) wiedzie firma Magix i jej Music Maker. Najnowsza odsłona Music Makera, zatytułowana Generation 5, powinna ugruntować tę hegemonię. Nie ma bowiem chyba lepszego programu, oferującego takie możliwości za tak przystępną cenę.



Zajmijmy się zatem zmianami, jakie zaszły w porównaniu do poprzedniej części Music Makera oraz największymi zaletami nowej wersji. Program znajduje się na trzech kompaktach, z czego jeden został poświęcony na sam Music Maker, a dwa pozostałe na sample. Sampli jest sporo, bo aż 2600 plików w kilku różnych stylach (Techno, Trance, Dance, Electro, Disco, House, Hip Hop i Big Beat). Oczywiście, można też importować własne pliki w formacie Mp 3 lub Wav. Sam miałem niezłą zabawę, importując plik Mp 3 z kawałkiem np. Deranged lub Setherial i dokładając do tego jakieś dziwne loopy. Efekt był piorunujący, aczkolwiek wolę nie profanować na drugi raz tak zacnej muzy.

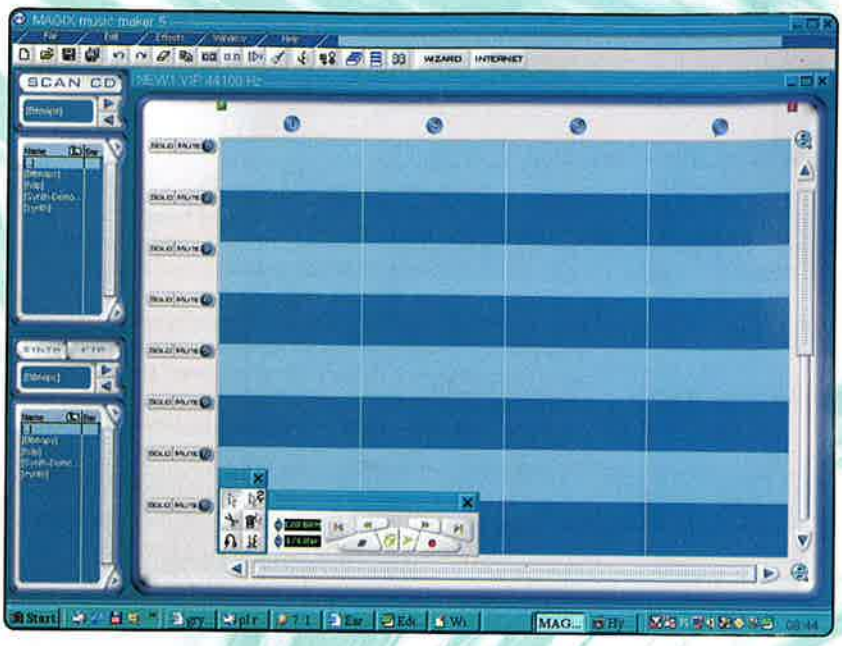
Największa zaletą Music Makera jest 32 ścieżkowy, w pełni profesjonalny, mikser. Można dzięki niemu wyczyniać istne cuda. Jeżeli chcesz, to wsadzasz do CD-Romu płytę ze swoim ulubionym wykonawcą i remiksujesz jego kawałek na "swój własny" (teraz już wiecie, na jakiej zasadzie istnieją te wszystkie zespoliki, które oglądacie w MTV). Dodajesz do tego utworu dźwięki, jakie sobie tylko zapragniesz, wycinasz to, co Ci się nie podoba w pierwotnej wersji albo dogrywasz własny wokal. Nie tylko zresztą głos, bo istnieje również możliwość nagrania jakiegokolwiek instrumentu. Pamiętam, jak kilka ładnych lat temu męczyliśmy się z kumplami, próbując zgrać gitary, wokal i klawisze na komputer. A teraz to takie proste! Zwłaszcza z nowym, ulepszonym interfejsem Music Makera. To jego kolejna olbrzymia zaleta. Kilka kliknięć i mamy gotowy utwór. Dla leniwych jest nawet opcja Song Wizard. Wybieramy sample, które nam się podobają, a ich miksowaniem zajmuje się Song Wizard. Jeżeli nie spodoba Ci się jego wersja, to program zmiksuje sample inaczej. I tak do skutku.





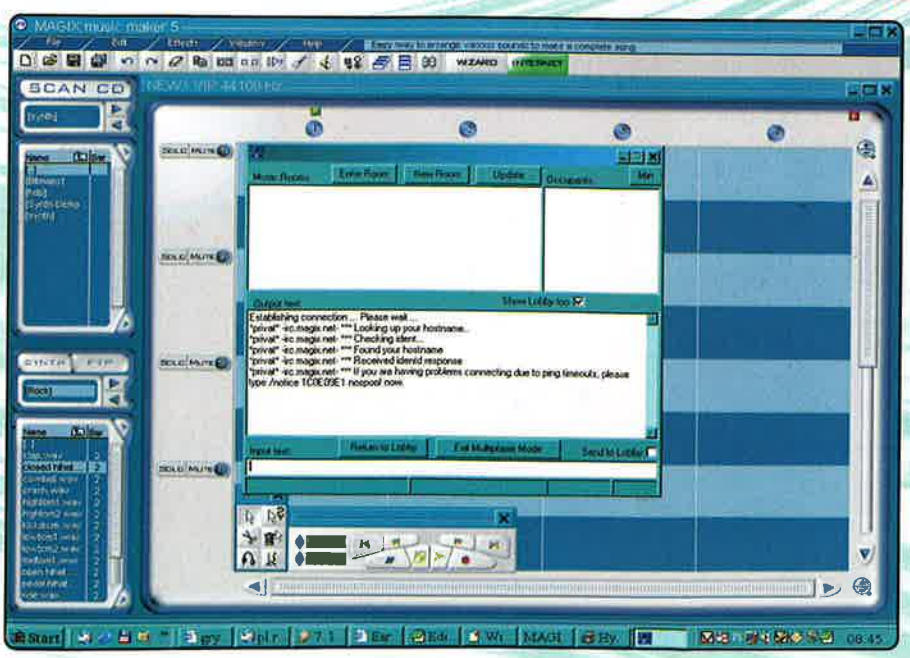
ation 5

A kiedy masz już gotowy utwór, to bez problemu możesz stworzyć do niego teledysk. Do Music Makera są bowiem dołączone pliki video z najróżniejszymi efektami (Blue Box, Fade Over etc. W sumie 600 plików). Nie ma także przeciwwskazań, aby importować własny plik, jeżeli takowy posiadasz na twardzielu. W innym przypadku masz jeszcze jedną możliwość, a mianowicie Internet. Dzięki sieci użytkownik może ściągać pliki video, sample,



efekty etc. Oprócz tego wystarczy kliknąć na opcji Internet, aby dostać się do Chat Roomu, gdzie można wymieniać się swoimi spostrzeżeniami i dziełami z innymi użytkownikami Music Makera. Istnieje nawet możliwość wspólnego tworzenia muzyki przez sieć (chyba na tej zasadzie istnieją te superprojekty jak Eibon czy Lock Up :)). Ostatnią nowością w Music Maker Generation 5 jest tak zwany "Silver Synth", czyli wirtualny syntezator. Banalnie prosty w obsłudze idealnie nadaje się do wykańczania piosenek i nadania im ostatecznego kształtu.

I to już chyba wszystkie, przynajmniej te większe, zalety Music Maker Generation 5. Chociaż zmiany w porównaniu do poprzedniego Music Makera nie są może rewolucyjne, to jednak są one



całkiem atrakcyjne. Dzięki temu programowi można w domu stworzyć ministudio. Co prawda, nigdy w warunkach domowych nie uzyskamy takiego dźwięku jak w profesjonalnych studiach i nie zremiksujemy wszystkich instrumentów perfekcyjnie, ale za bardzo przystępną cenę możemy osiągnąć takie wyniki, o jakich jeszcze kilka lat temu śnili ludzie pracujący w studiach nagraniowych. Polecam Music Makera wszystkim domorosłym muzykom.

PS. Polski dystrybutor ustalił cenę Music Maker Generation na 99 złotych, a w pudełku znajdziecie stustronicową instrukcję.

□

INFO · INFO · INFO

Producent:
Magix

Dystrybutor:
CODA tel. (022) 826 33 11

Internet:
http://www.magix.net

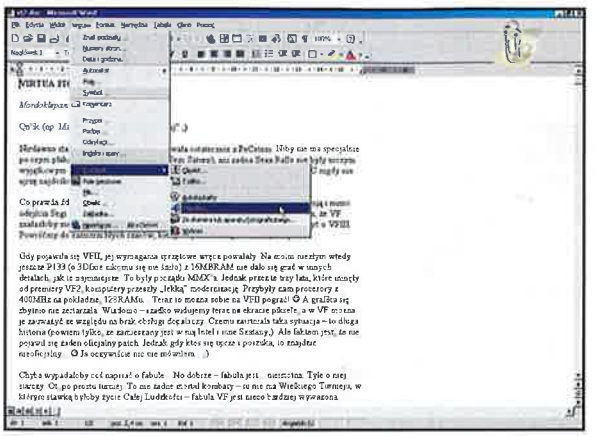
Wymagania:
P 166, 32MB RAM, WIN 95/98, 2XCD, karta muzyczna 16 bitów

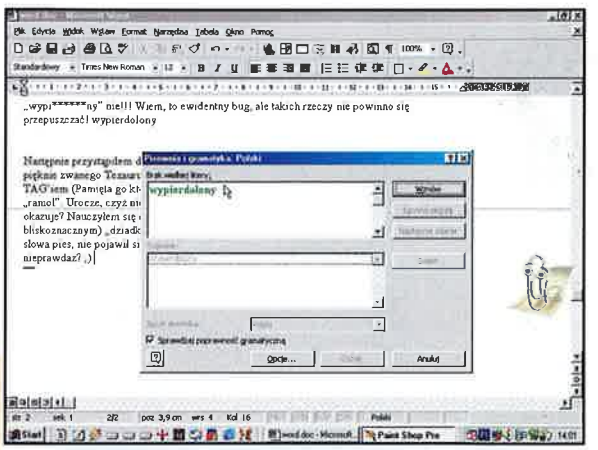
Cena:
99 zł

Microsoft Word 2000

Microsoft produkuje nie tylko systemy operacyjne (choć z powodzeniem Bill G. by z tego wyżył), ale również gry, pakiety biurowe, przeglądarki internetowe... A w tym tekście mam zamiar zająć się tym drugim. Czyli najnowszym wydaniem Worda, częścią pakietu Office, z numerem, jakże oryginalnym, 2000!

Qn'ik (np. Queen - "Bohemian Rapsody" :))





Na początek może coś o zmianach od razu widocznych: praktycznie brak ;). Od ostatniej wersji, Worda 97 powiększyła się liczba i asortyment zachowań pomocników. W zależności od upodobań - można sobie wybrać albo poważnego, np. logo Office'a, po ciut zwariowane. I muszę przyznać, że Microsoft wykazał się sporym poczuciem humoru. W menu, w którym dobieramy asystentów, ci starają się nas niemal zachęcić do swojej "osoby". Przykładowo kotek rzuca hasło: "Czy widziałem ruch myszy?". Asystentów jest ośmiu - każdy wspaniale animowany. Ja osobiście preferuję standardowego Spinacza, a to ze względu na jego nieobliczalne zachowania. Naprawdę potrafi umilić pisanie!

Z innych zmian... Opcje się troszeczkę rozbudowały, choć i w poprzedniej wersji nie były ubogie. Po prostu stary, poczciwy, Word, tylko troszkę ładniej pomalowany. Większe zmiany zaszły dopiero w sprawdzaniu pisowni, ale o tym za chwilę. Pojawiły się nowe czcionki, związek z Internetem jest coraz bardziej odczuwalny. Już z poziomu Worda można napisać wiadomość email, nawet zrobienie dość skomplikowanej strony z użyciem ramek staje się kwestią kilku banalnych kliknięć. Myślę, że to zwrot w prawidłowym kierunku. Ciekawa sprawa jest również z konwersją plików txt. Już nie jesteśmy skazani na "krzaczki" zamiast polskich znaków - Word ma wbudowaną konwersję bardzo wielu standardów zapisywania znaków.
Ale po tych drobnych zabawach, nastał czas na właściwe testy. Wrzuciłem do Worda moje stare teksty na przeróżne tematy. Byłem ciekaw, jak sobie poradzi.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Microsoft

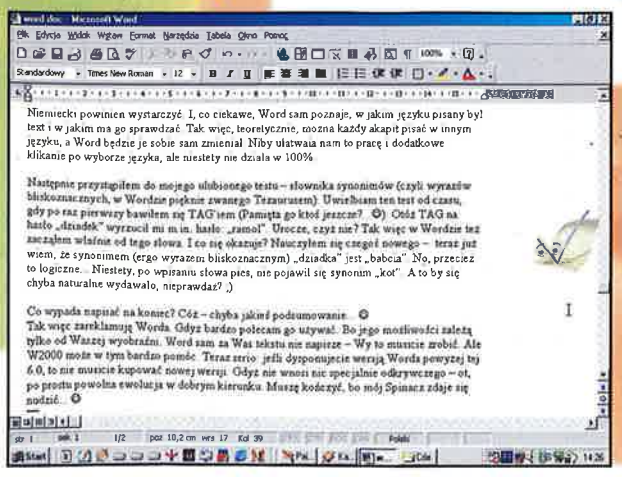
Dystrybutor:
sieć lokalnych dystrybutorów

Internet:
http://www.eu.microsoft.com/poland/word

Wymagania:
P 75, win NT/2000, 20 MB RAM

Cena:
ok. 1700 zł

Testowanie słowników zacząłem od ortograficznego. W Wordzie 2000 pojawiła się nowa opcja - sprawdzanie gramatyki (i nie tylko, o czym za chwilę). Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że polska gramatyka jest trudna. I Word głupieje - dla niego każde zdanie zaczynające się od "jak", "czy", et cetera ma się kończyć pytajnikiem. Ale - to jest z mojej strony czepianie się, gdyż raczej programowi komputerowemu trudno by było zrozumieć sensu zdania: "Jak każdy wie, krowa jest łaciata."... Niestety Word również nie uznaje nawiasów, więc takiemu zdaniu: "Mickiewicz poetą był (co stwierdził Sienkiewicz)" proponuje zmianę na: "Mickiewicz poetą był. (co stwierdził...)". Po prostu uznaje tekst w nawiasie za kontynuację zdania. Jednak na gramatyce możliwości słownika się nie kończą. Word teraz stwierdza, czy słowo jest używane potocznie, czy wyszło z obiegu i nawet, czy jest wulgarne. I tutaj też oczywiście nie obeszło się bez gaf. Może dziwić fakt, że słowo "lubi" (on lubi piwo) jest dla programu archaizmem. (Czyżby już nikt nikogo na tym świecie nie lubił?) Inna sprawa - wulgaryzmy. Dziwi mnie trochę, że wulgaryzmem jest "dupka", ale już "wypi******ny" nie!!! Wiem, to ewidentny bug, ale takich rzeczy nie powinno się przepuszczać! Co mnie zdziwiło, Word zna bardzo wiele skomplikowanej terminologii. To bardzo dobrze. Warto również zaznaczyć, że przy instalacji (bardzo duże możliwości konfiguracji) można sobie wybrać, jakie języki ma obsługiwać Word. Oczywiście w standardowej wersji dostępne są tylko trzy, ale myślę, że dla przeciętnego Polaka angielski i niemiecki powinien wystarczyć. I, co ciekawe, Word sam poznaje, w jakim języku pisany był tekst i w jakim ma go sprawdzać. Tak więc, teoretycznie, można każdy akapit pisać w innym języku, a Word będzie je sobie sam zmieniał. Niby ułatwia nam to pracę i dodatkowe klikanie po wyborze języka, ale niestety nie działa w 100%.



Następnie przystąpiłem do mojego ulubionego testu - słownika synonimów (czyli wyrazów bliskoznacznych, w Wordzie pięknie zwanego Tezaurusem). Uwielbiam ten test od czasu, gdy po raz pierwszy bawiłem się TAGiem (Pamięta go ktoś jeszcze?...:)). Otóż TAG na hasło "dziadek" wyrzucił mi m.in. hasło: "ramol". Urocze, czyż nie? Tak więc w Wordzie też zacząłem właśnie od tego słowa. I co się okazuje? Nauczyłem się czegoś nowego - teraz już wiem, że synonimem (ergo wyrazem bliskoznacznym) "dziadka" jest "babcia". No, przecież to logiczne... Niestety, po wpisaniu słowa pies, nie pojawił się synonim "kot". A to by się chyba naturalne wydawało, nieprawdaż? ;)

Co wypada napisać na koniec? Cóż - chyba jakieś podsumowanie... :) Tak więc zareklamuję Worda. Gdyż bardzo polecam go używać. Bo jego możliwości zależą tylko od Waszej wyobraźni. Word sam za Was tekstu nie napisze - Wy to musicie zrobić. Ale W2000 może w tym bardzo pomóc. Teraz serio: jeśli dysponujecie wersją Worda powyżej tej 6.0, to nie musicie kupować nowej wersji. Gdyż nie wnosi nic specjalnie odkrywczego - ot, po prostu powolna ewolucja w dobrym kierunku. Muszę kończyć, bo mój Spinacz zdaje się nudzić... :) □

AMIDiag

Mało jest rzeczy równie irytujących, jak komputer "działający inaczej". Pół biedy jeszcze, kiedy po prostu nie działa, bo w takim przypadku wiadomo chociaż, że jest z nim źle i trzeba mu zamówić wizytę w serwisie. W wielu przypadkach komputer startuje jednak całkiem ochoczo, a objawy "grypy" zdradza w sposób nieco subtelniejszy, przez co obrywa się nie tyle rzeczywistemu winowajcy, co urojonym wirusom tudzież samemu systemowi operacyjnemu. A ten w wielu wypadkach wcale nie jest za kolejny pad odpowiedzialny, gdyż na szwankującym sprzęcie padać będzie przecież dokładnie wszystko.

Allor

W takich przypadkach jedyny ratunek, to programy diagnostyczne. Fakt, że ich działanie w porównaniu do takich na przykład benchmarków (choć dość często można w nich opcje testów wydajności znaleźć) charakteryzuje się praktycznie zerowym ukierunkowaniem na wrażenia zmysłowe odbierane przez osobnika siedzącego przed monitorem, ale przecież nie uruchamia się ich po to, by pochwalić się znajomym swoim supersprzętem! A przy poszukiwaniu usterek spartańskie wykonanie interfejsu jest jak najbardziej pożądane, gdyż angażuje mały procent zasobów sprzętowych komputera, zwiększając tym samym szanse na zlokalizowanie przyczyny niedomagania, zanim ta unieruchomi sprzęt.

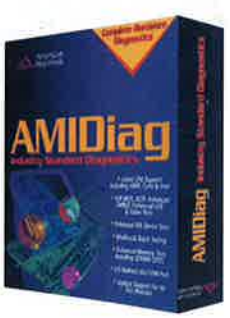
Jednym z lepszych pakietów tego typu jest bez wątpienia AMIDiag wypuszczony na rynek przez bardzo swego czasu popularnego producenta BIOSów, firmę American Megatrends. Ma to duże znaczenie praktyczne, bo przecież dokładna znajomość sprzętu jest w programach diagnostycznych sprawą nadrzędną. W wypadku jednak można śmiało przyjąć, że na sprzęcie znają się jak mało kto.
Tak na marginesie warto zresztą zwrócić uwagę na jeszcze jeden istotny szczegół. Otóż obecnie większość programów diagnostycznych działa w środowisku Windows. Jest to może i wyjście całkiem rozsądne, gdyż zapewnia szerszy rynek zbytu, zwłaszcza, gdy obuduje się program efektownym interfejsem, ale ma też i jedną podstawową wadę - w wielu przypadkach Windows się przecież nawet nie uruchomią, przez co i cały pakiet diagnostyczny staje się całkowicie bezużyteczny... Niestety, ostatnimi czasy nawet Norton Diagnostics doczekały się wersji w pełni okienkowej, przez co ich skuteczność i funkcjonalność została znacznie okrojona. Na szczęście jednak jeszcze nie wszyscy się na Windowsy przestawili.

Jednym z chlubnych wyjątków jest właśnie AMIDiag. Jest on jednak produktem godnym uwagi nie tylko z powodu swego przywiązania do środowiska DOSu. Równie, jeśli nie bardziej, istotny jest bowiem zakres testów, jakie potrafi on przeprowadzić. Szyna PCI, AGP, osprzęt USB, interfejsy SCSI, IDE, pamięć, procesor, zegar czasu rzeczywistego, porty szeregowe i równoległe, karty grafiki i muzyczne, klawiatura, mysz, modemy, karty sieciowe, dyski twarde, napędy CD i DVD, stacje dyskietek - cóż, trochę tego jest i właściwie można by nawet przyjąć, że przetestować można praktycznie cały komputer!

Ale to już prawdą niestety nie jest, gdyż z bardziej zaawansowanych kart graficznych tudzież dźwiękowych testowane są bowiem jedynie urządzenia oparte o nie najnowszy już chipset Intel I740, który ciężko raczej uznać za obowiązujący dziś standard; druga kategoria, karty dźwiękowe pracujących na szynie PCI jest już wprawdzie reprezentowana nieco lepiej, ale i tak posiadacze niezwykle ostatnio popularnych Sound Blasterów Live! czy MonsterSoundów nie dowiedzą się o poprawności ich pracy właściwie nic...

Nie jest to jednak moim zdaniem wada AMIDiaga dyskwalifikująca, tym bardziej że wynika wprost z przyjętych przez jego twórców założeń. Cały czas trzeba bowiem pamiętać, iż jest to program pracujący pod DOSem, a bardziej zaawansowane urządzenia wpychane do wnętrza pecetów (jak wspomniane akceleratory grafiki trójwymiarowej czy obsługujące wiele głośników karty dźwiękowe) wymagają także dużo bardziej zaawansowanych programów obsługi. Wystarczy przecież sprawdzić, ile zajmuje ostatnia wersja sterowników do kart Nvidii (1.6MB), czy Creative'a (tutaj nawet uaktualnienie to 5.6MB) i porównać to z objętością AMIDiaga (dwie dyskietki 1.44MB) - mówi to chyba samo za siebie...

Jest zresztą i drugi powód, dla którego ciężko uznać powyższe ograniczenia za dyskwalifikujące. Błędne działanie bardziej zaawansowanych funkcji tych kart nie przeszkadza bowiem w przeważającej liczbie przypadków w uruchomieniu Windowsów (a razem z nimi i sterowników tych kart), a w nich z ich testami problemów już być nie powinno - wystarczy choćby uruchomić dowolną z gier.
Jeśli natomiast w którejś z takich kart uszkodzeniu ulegnie część odpowiadająca na przykład za komunikację poprzez szynę PCI, AMIDiag spokojnie to wykryje - bo w tym akurat zakresie mamy do czynienia z dobrze zdefiniowanym i co najważniejsze przez wszystkich przestrzeganym standardem.
Dzięki temu również i w przypadku testów kart bardziej zaawansowanych możemy liczyć na dużą pomoc ze strony AMIDiaga - mimo bowiem, iż nie obejmuje ona testów wszystkich udostępnianych przez nie opcji, to podaje wystarczającą dawkę informacji, by ewentualnie w pełni świadomie zadecydować o przeprowadzeniu bardziej szczegółowych ich testów w ich standardowym środowisku działania, czyli pod Windowsami.



Dlatego też ostateczna jego ocena jest jak najbardziej pozytywna. Czegoś równie kompletnego konkurencja (przynajmniej ta sprzedająca swoje produkty publicznie, a nie tylko dla wybranych) już bowiem nie oferuje, a starsze wersje ich programów nie są w stanie przetestować nowego sprzętu (na przykład standardowej już obecnie szyny PCI czy zyskujących na popularności urządzeń USB). Chcący zaopatrzyć się w praktycznie kompletne (poza najbardziej zaawansowanymi kartami działającymi wyłącznie pod Windows) narzędzie diagnostyczne innego wyboru niestety nie mają, ale na szczęście wybór AMIDiaga nie będzie wyborem jedynie z konieczności. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
American Megatrends
Dystrybutor:
American Megatrends
Internet:
http://www.ami.com
Wymagania:
Procesor 386, DOS 5.0, CD-ROM

Tell me more

Nie ma jednej doskonałej drogi do nauki języka obcego. Dla wielu osób najlepszą metodą może być zdobywanie wiedzy językowej za pomocą komputera. Za tym sposobem przemawia fakt, że sami możemy wyznaczać sobie czas nauki i nie musimy stresować się wymagającym belfrem. Komputer z pewnością ma zadatki na dobrego nauczyciela, ponieważ jest cierpliwy i dysponuje zróżnicowanymi metodami nauki. Szkoda tylko, że w przypadku wielu programów, testowanych przez nas, mało który wykorzystywał w pełni możliwości, oferowane przez komputer. A jak jest w tym przypadku?
Już odpowiadam.

Kazimierz Serwin

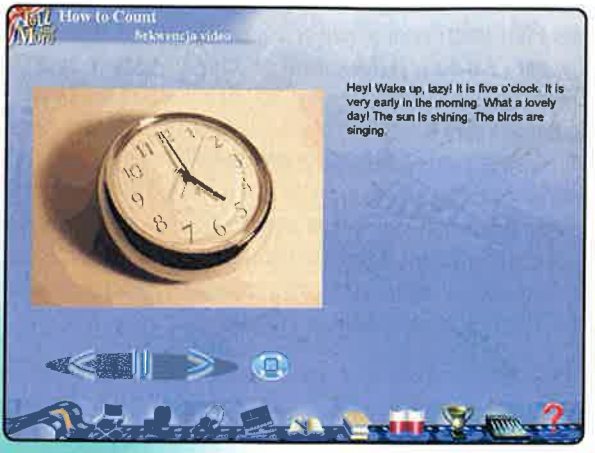
Dzięki Tell me more można powiedzieć, że nauka języków (a w tym przypadku angielskiego) za pomocą peceta to świetny pomysł. Program zasługuje na najwyższe noty za intuicyjną i wygodną obsługę oraz zakres materiału do nauki.

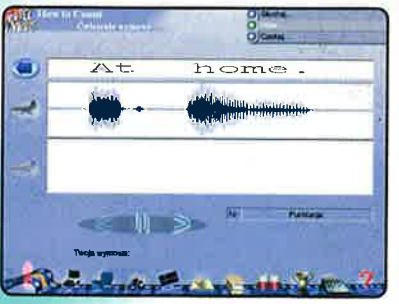
Zaawansowany system rozpoznawania mowy pozwala przeprowadzić rozmowę z wirtualnym aktorem, zmieniając komputer w prywatnego nauczyciela. Ponad 2 000 ćwiczeń i zadań - od skojarzeń wyrazowych, przez krzyżówki po dyktanda powoduje, że nauka staje się łatwa i przyjemna. Ćwiczenia ze słuchu wzbogacone są różnorodnymi scenkami wideo, a umieszczone po filmach testy pozwalają natychmiast sprawdzić wiedzę. Program świetnie dostosowuje się do poziomu wymowy ucznia, bez względu na to, czy użytkownik zna język w stopniu zaawansowanym, czy dopiero rozpoczyna naukę. Za pomocą specjalnego procesu analizy ocenia wymowę. Porównując graficzny obraz wypowiedzi z modelem, można ćwiczyć nie tylko całe zdania, ale również pojedyncze wyrazy i głoski. Ten właśnie sposób pomoże poprawić akcent.

A jak się poruszać po programie?

Naukę z nim zaczynamy oczywiście od głównego ekranu. Zaletą programu jest interaktywność, dlatego zapewne w centrum znajduje się graficznie prezentowana opcja dialogu. Po kliknięciu na nią, spiker zadaje pytania, a my musimy wybrać odpowiedź (każda jest poprawna). Sztuka polega na tym, żeby odpowiedź jak najlepiej wymówić. Możemy tego nie umieć, dlatego lektor nam w tym pomoże, a my spróbujemy jeszcze raz i jeszcze raz....aż do skutku. Poprawne wymówienie jest sygnalizowane, następnie program kontynuuje rozmowę (który nauczyciel, po tylu naszych błędnych podejściach, chciałby jeszcze z nami rozmawiać).

Stopień rozpoznawania wymowy jest regulowany za pomocą miksera. Zatem, jeżeli stwierdzimy, że nasza wymowa nie musi być aż tak dokładna, możemy sobie sprawę ułatwić i zmniejszyć wymagania. Z czasem, kiedy będziemy coraz lepsi, nic nie stoi na przeszkodzie, aby wrócić do najwyższych wymagań.





Program umożliwia także rozumienie wymawianych słów, zdań itd. Za pomocą specjalnej opcji możemy posłużyć się tłumaczeniem.

Po zakończeniu lekcji zostaniemy ocenieni w raporcie lekcji, ba możemy się posłuchać, ponieważ nasz dialog z komputerem został nagrany.

Jednym z ćwiczeń w programie jest także dyktando. Jeżeli popełnimy jakiś błąd, jest on zaznaczany. Próby możemy, a nawet musimy ponawiać do skutku, czyli poprawnego napisania zadania.

Co jeszcze oferuje Tell me more?

Słuchawki z mikrofonem w zestawie - niezbędne w nauce. Poza tym, dla przyszłego poligloty, jest również podręcznik obsługi, odpytywanie ze słówek, możliwość swobodnego wyboru kolejności ćwiczeń.

Można śmiało powiedzieć, że multimedialne kursy językowe mają znaczną przewagę nad innymi metodami samodzielnej nauki. Przede wszystkim ze względu na możliwość przysłuchiwania się wymowie. Poza tym nie zawsze musimy korzystać z całego kursu. Jeżeli znamy już trochę język, możemy zająć się częścią programu rozwijającego tylko pewne sprawności lub utrwalającego wiedzę z określonego zakresu, np.: gramatyki czy słownictwa.

Do minusów trzeba zaliczyć brak podręcznika do nauki, dołączonego do aplikacji, możliwości ustawiania trybu intensywności nauki i dodawania własnych ćwiczeń, nie ma też opcji internetowej, a ćwiczenia mogłyby być bardziej urozmaicone. Do ideału jest mu jeszcze daleko, choć bliżej od innych.

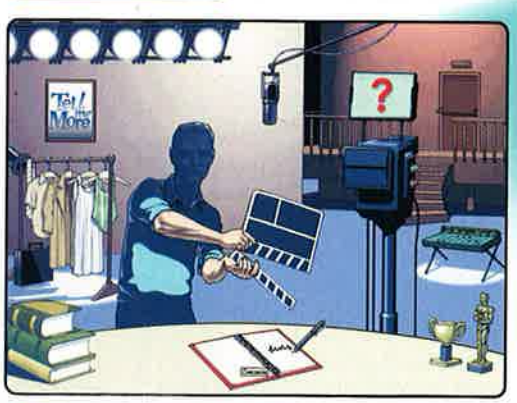
Programy multimedialne do nauki języków powstają w zdecydowanej większości za granicą, dopiero później są one adoptowane do naszych potrzeb, a przede wszystkim języka polskiego. Stąd, być może, błędy, które w nich występują.

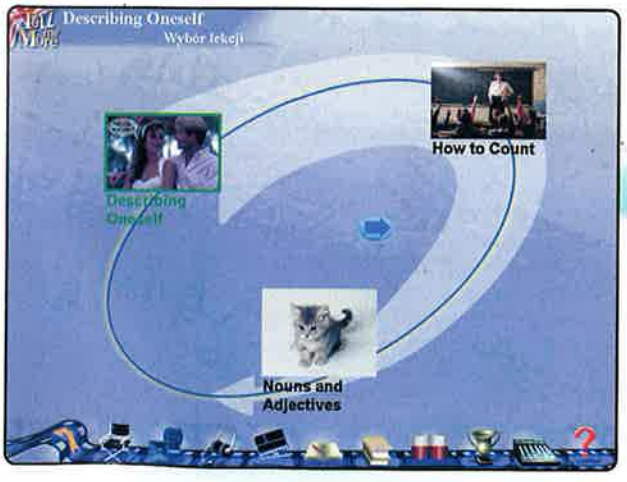
Na rynku do nauki języka angielskiego mamy obecnie kilka programów, że wspomnę chociażby aplikacje: Profesor Henry 2001, eTeacher 4.0, Encarta Interactive English Learning, Euro Plus Reward czy English+ 2.0. Na tym tle, a konkurencja jak widać jest duża, Tell me more wypada bardzo dobrze, mimo że stworzono go we Francji. Zatem dzięki wyszukanym technikom dydaktycznym, które oferuje program, możemy szybko osiągnąć oczekiwane efekty. Natomiast nacisk twórców na doskonalenie wymowy powoduje, że nie musimy się później wstydzić odezwać w towarzystwie... i nie tylko. □

Program otrzymał złoty medal na targach Infosystem w Poznaniu.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Auralog, Techland
Dystrybutor:
Techland tel. (062) 7372747
Internet:
http://www.techland.com.pl
Wymagania:
486 DX4 100 MHz, Win 95/98, 8 MB RAM, CD-ROM x2
Cena:
299 zł





Rayman uczy angielskiego

8-14 lat i Poziom gimnazjum

Rayman zaprasza do kontynuacji swoich przygód, tym razem połączonych z nauką języka angielskiego. Aby przejść przez jego świat, musisz odpowiedzieć na wszystkie pytania, rozmieszczone na 15 poziomach. Good luck, Rayman....

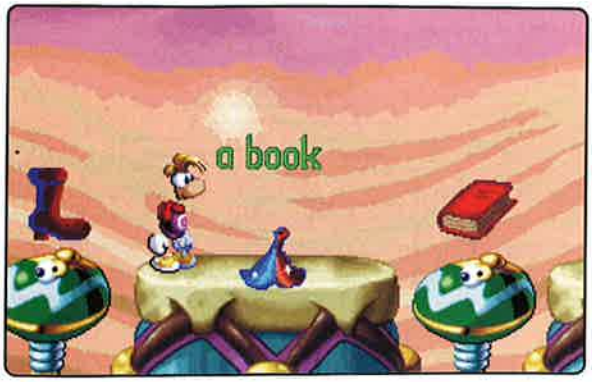
Miłosz Serwin

W świecie Raymana, gdzie wszystko jest zazwyczaj jedynie pokojem i harmonią, Magik otrzymuje pewnego dnia list od Andrewsa, swego kuzyna z Anglii. Obaj kuzyni, przed laty, uzyskali równocześnie dyplom z magii. Kiedy Andrew wyjechał do Anglii, poprzysięgli, że będą się wymieniać swymi największymi magicznymi sekretami... To z pewnością temat tego listu! Ale... list jest po angielsku. I ani Magik, ani wróżka Betilla nic z niego nie rozumieją. Ależ to przykre, mówią zagniewani przyjaciele. Tymczasem grozi im dużo poważniejszy problem: nikczemny Mister Dark, który podsłuchiwał ich rozmowę, zjawia się nagle i kradnie list Andrewsa, zawierający magiczny sekret. Potem rzuca jedno ze swych straszliwych zaklęć. Jeśli nikt nie zacznie działać, Magik i Betilla zostaną zamienieni w zwykłe ogrodowe krasnale.

Raymanie, pomocy! Trzeba będzie pokonać liczne próby, które umożliwią przetłumaczenie sekretu i ściganie Darka aż do jego siedziby, żeby odebrać mu list i zneutralizować to złe zaklęcie. Szybko, zanim samemu Mister Darkowi powiedzie się odszyfrowanie listu! Po każdej udanej próbie, sukces Raymana ukonkretni się przez fragment słynnego listu. Ale dopiero po pomyślnym przejściu przez wszystkie przeciwności, Rayman będzie mógł stawić czoła Mister Darkowi i przetłumaczyć sekret.

Podstawowa zasada zabawy jest prosta: wcielając się w sprytnego bohatera Raymana, gracz powinien przechodzić przez następne poziomy. W grze regularnie są mu stawiane pytania pisemne lub ustne, albo obydwa typy naraz i proponuje się mu wiele możliwych odpowiedzi: jedynie dobra pozwoli graczowi kontynuować grę, a wybór złej chwilowo ją zatrzyma.

Program zawiera 15 zestawów ćwiczeń, a tematem każdego z nich jest jedno z zagadnień codziennego życia (w szkole, na ulicy, żywność i napoje itd.): większość zastosowanego na każdym etapie słownictwa odnosi się do tego zagadnienia. Każdy zestaw proponuje 3 kolejne ćwiczenia albo 3 kolejne tabelki. Ćwiczenia są zróżnicowane: na przykład pierwsze dotyczy słownictwa, drugie koniugacji, trzecie wymowy. W trzecim ćwiczeniu każdego zestawu liczony jest czas: trzeba zakończyć je przed końcem odliczania, w przeciwnym razie zaczyna się zadanie od nowa. Każdy zestaw ćwiczeń przedstawiony jest na mapce światów przez okrągłe okienko. Przy rozpoczynaniu gry dostępne jest jedynie pierwsze okienko przygody. Gdy tylko pierwsze ćwiczenie zestawu zostanie pomyślnie zakończone, stanie się dostępne drugie i tak dalej. Pod koniec każdego z 3 etapów następuje automatyczne zapisywanie. Posuwanie się Raymana naprzód jest przedstawione na mapie światów przez



stan okienek. Kiedy zamyka się jedno okienko, na mapie światów ukazuje się nowy kawałek listu. Gdy zdobędziemy wszystkie fragmenty listu, otwiera się przed Raymanem siedziba Mister Darka. Wtedy rozpocznie się ostateczne starcie....

Program dostępny jest w dwóch częściach o różnych poziomach zaawansowania: podstawowym - od 8 do 14 lat i średnio zaawansowanym (gimnazjalnym). Przygodę z językiem angielskim rozpocznie 400 pytań. Poziom podstawowy obejmuje przeszło 600 nagranych słów i zadań, może być stosowany niezależnie od programu szkolnego, poczynając od drugiej klasy szkoły podstawowej. Poziom gimnazjalny zawiera 1000 zadań do rozwiązania.

Kolekcja Rayman Langues, nie będąc metodą czy kursem, pozwala dzieciom ćwiczyć, sprawdzać i przyswajać to, co specyficzne dla różnych języków w zakresie słownictwa, gramatyki, ortografii, wymowy, rozumienia i kultury. Poza tym niemal 40 ekranów pomocy, dostępnych przez cały czas, przypomina podstawowe reguły, które trzeba poznać.

Wszystkie polecenia ustne są w angielskim, aby dziecko jak najlepiej oswoiło się z tym językiem. Ale by dziecka nie zatrzymać i zniechęcić już na samym początku, polecenia poziomu I podane są również po polsku. Można też sprawdzić tłumaczenie wszystkich poleceń w sekcji Tłumaczenie poleceń, a także tłumaczenie słów użytych w ćwiczeniach w sekcji Słownictwo, znajdujących się w podręczniku.

Co by jednak nie powiedzieć, program ten jest jednak przede wszystkim grą. Aby dziecku się powiodło, musi okazać się równie zręczne w poruszaniu bohaterem, jak we władaniu językiem. Dla tych, którzy nie są oswojeni z takim typem gier, na pewno niezbędny będzie pewien czas na przystosowanie się i na ćwiczenie. Gra jest jednak na tyle prosta, żeby wszystkie dzieci - te które grają regularnie i te, które mają mniej godzin spędzonych przed monitorem - mogły się jednocześnie bawić i uczyć. Odnosi się jednak wrażenia, że gra jednak zdecydowanie przeważa nad nauką, prawdopodobne jest więc, że dziecko bardziej skupi się na poczynaniach manualnych niż intelektualnych. Tak to już zapewne jest, kiedy chce się pogodzić dwa w jednym.....

□

INFO · INFO · INFO

Producent:
Ubi Soft

Dystrybutor:
LICOMP EMPIK MULTIMEDIA

Internet:
http://www.lem.com.pl

Wymagania:
DOS 6.0 lub Windows 95 486 DX2 66 MHz lub Pentium, 8 MB RAM, zalecane 16 MB RAM, CDx2, SoundBlaster

Cena:
69 zł za każdą część

Usługa WAP w sieci Idea

Portal W@P Idea

W@P IDEA to nowa usługa w sieci Idea, która pozwala na przeglądanie zasobów informacyjnych i korzystanie z usług sieci Internet w standardzie WAP (Wireless Application Protocol) za pomocą własnego telefonu komórkowego.

WAP (Wireless Application Protocol) jest nowym standardem ułatwiającym komunikację telefonów komórkowych i innych urządzeń przenośnych z siecią Internet oraz pozwalającym użytkownikom na korzystanie z całej gamy nowych usług. Specyfikację WAP opracowali między innymi najwięksi producenci aparatów GSM tacy jak: Ericsson, Motorola i Nokia co zapewnia, że protokół ten stanie się ogólnoświatowym standardem. Firmy, które brały udział w opracowywaniu protokołu WAP stowarzyszone są w organizacji WAP FORUM.

Możliwości wykorzystania WAPa?

- **Rozrywka:**
  sport, horoskop, żarty, biorytm, anegdoty, plotki,
- **Informacja:**
  wiadomości, słowniki, giełda, prognoza pogody, książka telefoniczna,
- **Komunikacja:**
  mobilny e-mail,
- **Serwisy e-commerce:**
  bank, Mobile Delivery Services - zamawianie usług i towarów przez telefon WAP.

Aby korzystać z usługi W@P IDEA potrzebne są:

- możliwość nawiązywania połączeń typu "transmisja danych" (dostępna bezpłatnie dla wszystkich Abonentów sieci Idea - szczegóły poniżej),
- telefon zgodny ze standardem WAP (obecnie dostępne w sieci Idea: Nokia 7110, Motorola Timeport P7389 oraz Motorola Shark T 2288),
- odpowiednie ustawienie parametrów w menu aparatu,

(w sieci Idea telefony WAP sprzedawane są z właściwymi ustawieniami).

Usługa W@P Idea przeznaczona jest dla użytkowników sieci Idea, jak również innych sieci. Można z niej korzystać przy pomocy wszystkich telefonów, zgodnych ze standardem WAP 1.1.

Od 1 marca 2000 r. wszyscy nowi Abonenci sieci Idea (dotyczy ofert Idea Optima, Meritum i POP) mają bezpłatnie aktywowaną usługę standardowej transmisji danych, co wystarcza do korzystania z serwisu W@P Idea. Natomiast Abonenci Idea 50 i Idea 150 mogą dokonać aktywacji transmisji danych poprzez wysłanie wiadomości tekstowej SMS o treści "AKT DATA" pod numer 555 (w aparacie powinien być ustawiony numer Centrum Wiadomości SMSC Idea: +48501200 777) bądź kontakt z BOK pod numerem *22.

Połączenie z Internetem za pośrednictwem własnego telefonu komórkowego uzyskuje się po wybraniu numeru dostępowego: +48 501 800 800. Połączenia takie są taryfikowane według specjalnej stawki 0,45 zł netto za 1 minutę (0,62 zł netto w usłudze POP).

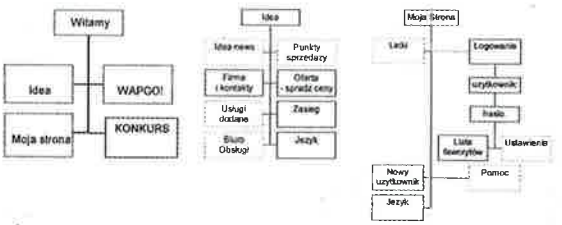
Aby uzyskać połączenie z serwisem W@P Idea, należy:

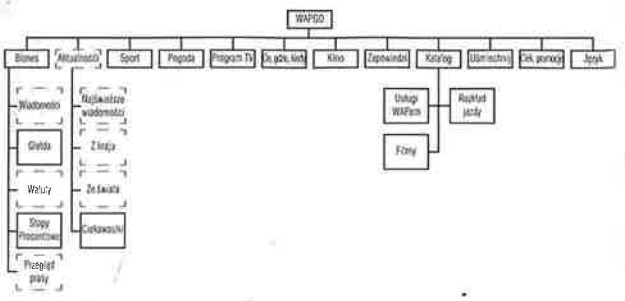
- w przypadku telefonu Nokia 7110: wejść w opcję Usługi/Services i po podświetleniu Home/Strona główna, wcisnąć roller.
- w przypadku aparatów Motorola: wcisnąć przycisk Menu, a następnie, używając przycisków -Ż, przejść do podmenu Access Internet/ Połącz się z internetem i wcisnąć przycisk OK.

Struktura serwisu W@P IDEA:

- portal Idea - informacje o firmie PTK Centertel, informacje dotyczące sieci Idea: kontakty, punkty sprzedaży, oferta, Biuro Obsługi Klienta, zasięg.
- portal W@PGO!
- Moja Strona - personalizacja strony, wybrane linki.
- konkurs

Aby ułatwić poruszanie się po serwisie W@P Idea, przedstawiamy poniżej schemat jego struktury.





W portalu WAPGO!
znajdują się działy:
- Biznes - zawiera informacje biznesowe, giełdowe (sesja, notowania, indeksy, informacje ze spółek), kursy walut, stopy procentowe, przegląd prasy,
- Aktualności - informacje z kraju i ze świata,
- Sport - informacje sportowe z różnych dziedzin sportu,
- Pogoda - na dzień bieżący i następny,
- Program TV - informacje o 130 programach telewizyjnych,
- Co, Gdzie, Kiedy - pomocne informacje dotyczące Warszawy, Trójmiasta i Krakowa,
- Kino - repertuar kin warszawskich, premiery,
- Zapowiedzi - imprezy kulturalne, naukowe, targowe i sportowe,
- Katalog - rozkłady jazdy, biuro podróży,
- Uśmiechnij się - dowcip i rysunek dnia, horoskop, biorytm, drink dnia, plotki,
- Ciekawe promocje,
- Język - możliwość zmiany języka na angielski.

Jak korzystać z serwisu "Moja strona"
"Moja strona" to spersonalizowany (czyli Twój własny) portal
· Należy wejść w menu "Nowy użytkownik" i podać własny numer telefonu w sieci Idea. Po jego potwierdzeniu, użytkownik otrzymuje SMS-em hasło.
· Hasło to należy wpisać w menu "Logowanie".
· Po zalogowaniu się, użytkownik W@P Idea ma możliwość ustawienia listy "ulubionych" adresów poprzez menu "Ustawienia" (edycja, dodawanie bądź usuwanie adresów, pod które najczęściej chce się wchodzić) oraz zmiany hasła dostępowego.

W serwisie W@P Idea występuje bardzo użyteczna opcja "WYŚLIJ". Dla użytkownika serwisu oznacza to, iż informacje, odczytywane poprzez W@P Idea, można wysłać SMS-em do innego użytkownika telefonu komórkowego. Dotyczy to Abonentów sieci Idea oraz innych sieci, z którymi jest możliwe technicznie przesyłanie SMS-ów. W tym przypadku "domyślnym" nadawcą wiadomości jest numer 501 800 800. Jeśli podamy adres e-mail odbiorcy i wyślemy SMS-a przez Internet, nadawcą będzie "Portal Idea" <wap@idea.pl>.

Konkurs W@P Idea
Stałym elementem serwisu W@P Idea jest konkurs dostępny dla abonentów sieci Idea. Po zarejestrowaniu się w odpowiednim menu, Użytkownik otrzymuje unikalny, sześciocyfrowy identyfikator i hasło dostępowe w postaci SMS. Po zalogowaniu się, odpowiada na pytania, wybierając odpowiedzi "a", "b" lub "c". W konkursie wygrywa Abonent, który uzyska maksymalną liczbę punktów (udzieli najwięcej prawidłowych odpowiedzi). Nagrody sponsorowane są przez partnerów sieci Idea.

Na dowolną stronę WAP-ową można wejść:
- Wpisując adres w zakładkach (bookmarks) i wybierając konkretną zakładkę; bądź
- Wybierając konkretny adres wpisany wcześniej w serwisie "Moja Strona" w "faworytach"; bądź
- Wchodząc do serwisu "Moja Strona"-"Linki", i po wpisaniu adresu w menu "Podaj adres" wybierając dany adres.

Z serwisu W@P Idea można korzystać również w roamingu. Wystarczy tylko zmienić w menu telefonu ustawienie "ISDN" na "Modem" lub "Analogue" (w zależności od modelu aparatu).
Użytkownik usługi POP, który po raz pierwszy wykonuje połączenie ze swojego telefonu, powinien ustawić sobie język zgodnie z instrukcją lektora. Dopiero po wybraniu języka może nawiązać połączenie z serwisem W@P Idea.

Zalety serwisu WAP Idea:
- opcja "WYSLIJ" pozwalająca na bezpłatne przesłanie przeglądanych informacji:
  - SMS-em nadawcą nr : 501800800
  - e-mail-em nadawcą: "Portal Idea" <wap@idea.pl>
- dostęp do W@P Idea dla wszystkich użytkowników POP, Idea Optima, Idea Meritum oraz abonentów sieci Plus GSM oraz ERA GSM,
- prostota dostępu do WAP Idea - przy odpowiednich ustawieniach bezpośredni dostęp do strony domowej: http://wap.idea.pl/,
- Możliwość korzystania z szerokiej gamy modeli telefonów w standardzie WAP 1.1. (np. Nokia, Motorola, Ericsson, Siemens i inne).

Ustawienia parametrów dla W@P IDEA

Menu Nokia 7110 (Services/Usługi):

Strona główna/home page: http://wap.idea.pl/
Typ połączenia/Connection type: Ciągłe
Zabezpieczenie łącza/connection security: Nie
Nośnik/Bearer: Dane
Numer Dial-up/Dial-up number: +48501800800
Adres IP/IP address: 192.168.6.102
Typ weryfikacji/Authentication type: Normalna
Typ transmisji danych/Data call type: ISDN (Analogue w usłudze POP)
Szybkość transmisji/Data call speed: 9600
Użytkownik/User name: idea
Hasło/password: idea

Motorola Timeport P7389
Motorola Shark T2288

Menu Motorola Timeport P7389 i Shark T2288 (po wejściu do menu Access Internet/Połącz się z internetem należy przytrzymać przycisk Menu przez kilka sekund)
Primary Data/Typ danych 1:
IP Address/adres IP: 192.168.006.102
Port #/Numer portu: 9201
Data info/Info dane:
Phone/numer telefonu: +48501800800
User/Użytkownik: idea
Password/Hasło: idea
Baud rate/ilość baudów: 9600
Idle Time Out/Zostało czasu: 600
Line Type/Typ linii: ISDN (Modem w usłudze POP)

Zabezpiecz się

Trzecia cześć poradnika

Kiedy przytrafia się nieszczęście, prawie nigdy nie pojawiają się żadne znaki ostrzegawcze. Na szczęście, istnieją metody, które pozwalają dosyć dobrze zabezpieczyć się przed utratą danych.

Znacie powiedzenie: "Pewne jak śmierć i podatki"? Zapomnijcie o nim. Przy dzisiejszym klimacie politycznym i ostatnich postępach w kriogenice, nawet tych dwóch rzeczy nie można być pewnym. Jedyną nie do uniknięcia rzeczą w życiu jest utrata danych. Może być spowodowana uszkodzeniem dysku twardego, albo niespodziewanym wysypaniem się Windows, wirusem, czy nawet uderzeniem pioruna. Czasem powodem jest pomyłka użytkownika. Śpij spokojnie, ten dzień wcześniej, czy później nadejdzie. Jedynym, naukowo sprawdzonym, sposobem na ochronę danych jest tworzenie kopii bezpieczeństwa, jednak prawie nikt o nich nie pamięta. A zapominanie właśnie o tej rzeczy jest, jak chowanie głowy w piasek. Głównie dlatego, że backup jest postrzegany jako czynność kosztowna, czasochłonna i nudna. Nikt, nigdy nie czerpał przyjemności z tworzenia kopii (prawda?), ale wybierając system bezpieczeństwa, adekwatny do sposobu użytkowania peceta, można zabezpieczyć się, nie wydając fortuny.

Żargon

Słówka!

- **Bernoulli**
Obecnie nie używany prekursor napędów ZIP.
- **CD-R**
Dysk optyczny, który może być jednokrotnie zapisany, poprzez wypalenie na nim danych silnym laserem. Posiada taką samą pojemność co zwykły CD-ROM (650 MB) i może być odczytywany w prawie każdym napędzie CD-ROM.
- **CD-RW**
Płyta w formacie CD-ROM z możliwością wielokrotnego zapisu, wykorzystująca technologię zmiany fazy polimerów.
- **DAT**
Digital Audio Tape - cyfrowa taśma audio. Podobnie jak miniaturowa kaseta VHS, DAT wykorzystuje helikalny sposób zapisu, aby osiągnąć bardzo duży stopień upakowania danych.
- **DVD-RAM**
Ekwiwalent CD-RW dla technologii DVD z taką różnicą, że płyty DVD-RAM nie mogą być odczytywane w sporej części napędów DVD.
- **Helical-scan**
Ta sama technologia co w napędach DAT, ale wykorzystująca taśmę o szerokości 8 mm, a nie 4mm, jak w DAT.
- **Jaz**
Napęd wymiennych twardych dysków . Każdy może pomieści 1 lub 2 GB, a sam czytnik może być wewnętrzny lub przenośny.
- **MO**
Dysk Magneto-Optyczny wykorzystuje kombinację lasera i głowicy magnetycznej do zapisu danych. Pojemność jest taka sama, jak w urządzeniach CD-ROM (650 MB), ale te technologie nie są kompatybilne.
- **MTBF**
Mean Time Before Failure. Średni czas bezawaryjnej pracy. Twarde dyski mają obecnie współczynnik MTBF na poziomie 500,000 godzin; połowa ze wszystkich napędów przestanie działać w tym czasie.
- **QIC**
Quarter-Inch Cartridge. Najbardziej obecnie rozpowszechniony format nośników taśmowych, jednak tracący pole na rzecz DAT. Na rynku istnieje wiele standardów QIC o pojemnościach od 60 MB to 680 MB.
- **Syquest EZ135**
Bezpośrednia konkurencja dla ZIP. Oferuje trochę większą pojemność i lepszy czas dostępu, jednak za znacznie wyższą cenę.
- **ZIP**
Napęd wymiennych dyskietek, który może zostać zainstalowany wewnętrznie jako urządzenie IDE lub podłączony przez port drukarki, lub USB. Jeden nośnik może pomieścić 100 lub 250 MB.

Rosyjska ruletka

Pierwszym pytaniem, które trzeba sobie zadać to: które pliki powinienem chronić w pierwszej kolejności? Większość osób odpowie, że nie trzeba kopiować programów i gier, które można zainstalować z oryginalnych płyt. Jest to teoretycznie prawda, ale w rzeczywistości przedzieranie się przez gąszcz katalogów i plików, w poszukiwaniu wszystkich plików konfiguracyjnych, szablonów i zapisanych gier jest bardzo pracochłonne. Pamiętaj, że podstawowym celem backupu jest właśnie oszczędzenie niepotrzebnej pracy, a jeżeli spędzasz kilkanaście godzin tygodniowo, administrując skomplikowaną bazą bezpieczeństwa, lepiej wyjdziesz na tym, jeżeli pozwolisz, aby twardziel wysypał się raz na rok. W prawie wszystkich sytuacjach najprostszą, najbezpieczniejszą i najszybszą strategią jest skopiowanie zawartości całego dysku bez żadnych "ale" i "czy".

Z podobnych powodów nie powinny Cię kusić żadne kopie inkrementalne. Jest to sposób tworzenia backupu, w którym oprogramowanie dopisuje tylko zmienione pliki do już istniejącej bazy. Takie podejście może doprowadzić do poważnych frustracji, kiedy okazuje się, że trzeba odtworzyć ostatnią pełną kopię systemu, a po niej jeszcze kilkadziesiąt inkrementalnych. Jedyną zaletą backupu inkrementalnego, lub niepełnego jest to, że wymaga znacznie mniej przestrzeni dyskowej. Jednak, jeżeli nie jesteś administratorem serwera z 800 GB macierzą, nie powinieneś się tym przejmować. Istnieją sposoby na tworzenie kopii bezpieczeństwa, zdolne objąć nawet największy twardy dysk.

Wybrać metodę

Kiedy już zdecydujesz się na skopiowanie całego dysku, następnym pytaniem jest: "Jak często potrzebujesz tworzyć nową kopię?" Być może lepiej byłoby zapytać: "Jak często jesteś w stanie znieść backup bez wylądowania w domu bez klamek i okien?" Będzie to głównie zależało od tego, jak uciążliwe jest oprogramowanie, którego używasz i jaki duży dysk posiadasz. Jeżeli będziesz tworzył potężne woluminy niezastąpionych danych każdego dnia, upewnij się, że procedura backupu jest znacznie przyjemniejsza niż oglądanie świerszczyków. Raz na tydzień jest dobrym kompromisem, ale jeszcze innym podejściem jest tworzenie kopii raz na miesiąc i przed każdą instalacją nowego sprzętu lub oprogramowania. Zapewnia to łatwą drogę odwrotu, gdy proces instalacji doprowadzi do poważnych konfliktów w systemie.

Po tym, jak wybierzesz już rozmiar i częstotliwość tworzenia kopii bezpieczeństwa, możesz przystąpić do wyboru nośnika. Większość osób martwi się tym na początku, a nie w odpowiednim czasie, ale już po chwili zastanowienia, można bez problemu dojść do wniosku,

Jeżeli czytasz ten tekst, gdy jest już za późno na zrobienie kopii, spróbuj narzędzia Symantec: bez naprawy, bez opłaty, które możesz znaleźć pod adresem www.symantec.com/techsupp/recovery/pc/pcdr.html

że nie da się odpowiedzieć na to pytanie, bez określenia dwóch pierwszych parametrów. Dla pełnego backupu powinieneś wybrać medium, które będzie zdolne pomieścić cały dysk na jednym nośniku. Rozłożenie kopii na wiele dyskietek ZIP, czy LS120 jest możliwe, ale o wiele droższe i bardziej czasochłonne, a na dodatek nie będziesz mógł zostawić backupu na noc.

To kryterium eliminuje także dyski CD-R i CD-RW. Jeżeli nie spartycjonowałeś swojego dysku na małe kawałki o rozmiarach 650 MB, to nie umieścisz każdego z nich na osobnej płytce. Nawet pojemność 5.2 GB nośnika DVD-RAM nie sprosta przeciętnemu twardzielowi w dzisiejszych czasach. A kiedy teoretyczne 17 GB dla dwuwarstwowych, dwustronnych płyt DVD-ROM stanie się rozsądnie niedrogie, twarde dyski znowu staną się o wiele większe.

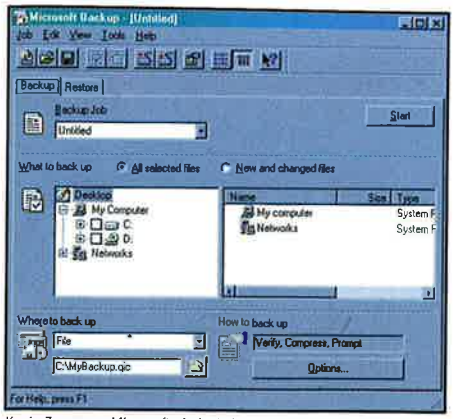
Zabezpiecz się!

Kopia bezpieczeństwa

Proste rzeczy są najlepsze. Stworzenie lustrzanej kopii dysku jest najprostszą metodą na uratowanie danych.

1 Jeżeli zdecydujesz się na twardy dysk, pamiętaj, żeby wybrać przynajmniej tak duży model, jak ten, który już posiadasz. Kompresja pozwoli Ci na zastosowanie mniejszego napędu, jednak na dłuższą metę możesz tylko na niej stracić, a poza tym nie należy ufać obietnicom o 50 procentowej kompresji.

2 Zainstaluj go jako urządzenie master na drugim kanale IDE, a swój napęd CD-ROM lub DVD ustaw jako slave. Umieszczenie dwóch dysków na osobnych taśmach zapewni większą prędkość i uchroni przed błędami w transmisji. Przekonasz się, że w ten sposób łatwiej jest także ułożyć kable w obudowie



Kopia Zapasowa Microsoft nie jest złym narzędziem, ale jakiekolwiek uszkodzenie oprogramowania tworzy nieprzekraczalną barierę. Bezpieczniej użyć Eksploratora.

Zostawia to na polu walki jedynie napędy taśmowe. Są one dostępne w praktycznie dowolnych rozmiarach. Od 150 MB urządzenie Travan QIC do zaopatrzonych w zmieniarki napędy DAT o całkowitej pojemności mierzonej w terabajtach. Jednym z typowych systemów jest HP Colorado, który może być zainstalowany jako zwykłe urządzenie IDE i oferuje pojemność do 14 GB. Takie urządzenie kosztuje około 2000 zł, a jedna kaseta 200 zł. Taśmy mają zapewnioną długą żywotność i niską stopę błędów, jeżeli są przechowywane w dobrych warunkach. Pomimo tego takie rozwiązanie jest nadal dosyć drogie i wolne. Co gorsze, ze względu na sekwencyjny charakter tego medium, konieczne jest używanie odpowiedniego oprogramowania, a odzyskanie plików z DOSa lub Eksploratora Windows nie jest możliwe. Oznacza to, że jeżeli cały system operacyjny zostanie zniszczony, będziesz musiał przeinstalować Windows, sterowniki do napędów i oprogramowanie do backupu, zanim będziesz mógł w ogóle zacząć myśleć o odzyskiwaniu swoich danych.

Idealne rozwiązanie?

Jako że używanie napędów taśmowych jest zbyt skomplikowane, wolne i drogie, to sytuacja musi być już beznadziejna? No cóż, nie do końca - jest jeszcze jedna opcja, o której prawie nigdy nie wspomina się w stosownych opracowaniach , a która jest stosowana w prawie wszystkich rozwiązaniach sieciowych. Oferuje znacznie większą prędkość i przystępność cenową niż napędy taśmowe. Mowa tu o twardym dysku.

Może to wydawać się paradoksalne, jako że podstawową funkcją kopii bezpieczeństwa jest ochrona właśnie przed uszkodzeniami twardego dysku. Ale twardziele są w rzeczywistości bardziej wytrzymałe nawet od napędów CD-ROM. Jeżeli wykorzystasz jeden dysk do tworzenia kopii bezpieczeństwa drugiego, szanse, że oba padną w tym samym czasie są znikome. Co więcej, zastosowanie dysku uchroni Cię przed dwoma najczęstszymi powodami kłopotów (błąd użytkownika i oprogramowania) lepiej niż jakakolwiek z konwencjonalnych metod. Łatwość i szybkość tworzenia kopii jest tak duża, że codzienny backup nie będzie stanowił większego problemu.

W rzeczywistości, istnieją tylko dwie wady takiego rozwiązania. Nie ochroni danych, kiedy Twój komputer ulegnie zniszczeniu, lub zostanie ukradziony, a przy wielu zainstalowanych urządzeniach IDE może brakować miejsca na jeszcze jedno. Problem pierwszy można ominąć, kopiując od czasu do czasu naprawdę krytyczne dane na dyskietkę ZIP. Drugi natomiast rozwiązuje dokupienie dodatkowego kontrolera IDE, albo przesiadka na SCSI. Wymaga to dodatkowych kosztów (niezbyt dużych), ale pozwala na podłączenie kolejnych urządzeń bez specjalnego zachodu.

Kolejną, dużą zaletą wykorzystania twardego dysku jest koszt. Na pierwszy rzut oka napędy taśmowe wydają się najkorzystniejszym rozwiązaniem pod względem ceny, ale to uwzględnia tylko koszt nośnika, a nie samego napędu. W przypadku twardego dysku, nośnik jest od razu napędem. Dla stworzenia kopii zapasowej jednego dysku o pojemności 6 GB, trzeba wydać ponad 2000 zł na rozwiązanie taśmowe, a na DVD-RAM nawet 4000 zł. Dodatkowy dysk o tej samej pojemności będzie kosztował nie więcej niż 500 zł. Sami to przeliczcie.

Oprac. Łukasz Nowak

No, nie mów...

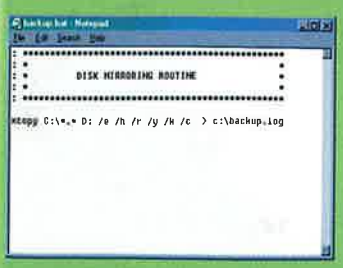
Kopia na taśmie wideo

Tak można wykorzystać magnetowid do zapisu danych... Prawdopodobnie nie zdajesz sobie z tego sprawy, że posiadasz w domu napęd taśmowy - magnetowid. Prawie wszystkie potrzebne do zapisu komputerowych danych elementy są w nim zainstalowane. Jedyne czego potrzebujesz, to interfejs sprzętowy do podłączenia do złącza SCART i oprogramowanie, które zamieni dane w analogowy strumień wideo. W Wielkiej Brytanii można nabyć taki zestaw o nazwie Backer 32, produkowany przez firmę Danmere Ltd (www.danmere.com/backerindex.htm). Kosztuje to 45 funtów i pozwala zapisać 1 GB danych na godzinie taśmy. Jeżeli potrzebujesz tworzyć wiele kopii bezpieczeństwa i masz stosunkowo mało danych, może to być tania metoda.
Z drugiej strony jest to mechanizm dosyć wolny. Z definicji godzina taśmy wymaga godziny, aby ją zapisać. W zależności od jakości magnetowidu i kaset rozwiązanie to może być także nie do końca bezpieczne.

Nie daj się skusić...

Kwestia kompresji

Nie da się ukryć, że opcja zaoszczędzenia pieniędzy, poprzez wykorzystanie nośnika mniejszego niż twardy dysk, jest bardzo kusząca. Można to osiągnąć poprzez zastosowania oprogramowania kompresującego. Jednak w ogólnym rozrachunku, kompresja jest zabawką Belzebuba. Algorytmy kompresji usuwają zbędne dane, co pozwala oszczędzić miejsce, ale również zwiększa podatność danych na uszkodzenia. Ostatnią rzeczą, którą chcesz robić, jest wykonywanie kopii bezpieczeństwa duplikatu.
Nie daj się skusić wykorzystaniem Drivespace czy Winzip do spakowania swoich danych przed ich skopiowaniem. W przypadku taśmy, można jednak dopuścić taką ewentualność. Większość urządzeń taśmowych podaje maksymalną pojemność, zakładając, że wykorzystujesz kompresję, a jako że do backupu i tak musisz wykorzystywać dostarczone oprogramowanie, możliwość odzyskania pojedynczych plików jest i tak mocno ograniczona.



3 Stwórz plik tekstowy o nazwie c:\backup.bat i wpisz do niego następującą linię: xcopy C:*.* D: /e /h /r /y /k /c > c:\backup.log Skopiuje to zawartość całej partycji na drugi dysk (D:\), razem z plikami ukrytymi i systemowymi, a wyniki wszystkich operacji zostaną zapisane w pliku dziennika (backup.log).

4 Aby odzyskać pojedynczy plik lub katalog, po prostu otwórz dysk D i przeciągnij odpowiednie obiekty na ich oryginalne miejsce. Opcjonalnie możesz także stworzyć plik restore.bat, który będzie kopiował z dysku D: na C:. Nigdy nie otwieraj bezpośrednio plików na zapasowym dysku.

5 Jeżeli dysk C ulegnie całkowitemu uszkodzeniu, możesz go wyjąć, a na jego miejsce wpiąć dysk zapasowy. Umożliwi to natychmiastową pracę. Kiedy dostaniesz dysk z serwisu, po prostu zainstaluj go jako nowy napęd D. Jeżeli będziesz robił częste kopie, przekonasz się, że dane pozostaną nietknięte.

6 Żeby zautomatyzować proces backupu, możesz wykorzystać Harmonogram Zadań Win98, aby regularnie uruchamiać plik backup.bat. Jeżeli każesz uruchamiać go w środku nocy, nigdy nie będziesz się musiał martwić tworzeniem kopii, ani brakiem dostępu do komputera w trakcie tej operacji.

Rozdzielczość

Jak to właściwie jest z tymi punktami

Zdolność do skanowania i edytowania obrazów cyfrowych to jedna z przyczyn ogromnej popularności pecetów. Jednak w przypadku początkujących użytkowników może ona jednocześnie wywoływać prawdziwy zawrót głowy. Podajemy Wam rękę w wędrówce po rozdzielczościach obrazu.

Jednym z najczęściej zadawanych tutaj pytań jest dlaczego w momencie, gdy zeskanuje się obrazek, a następnie zrzuci się jego widok na monitor komputera, nagle eksploduje on do rozmiarów 10-krotnie większych od oryginału, który został umieszczony w skanerze. No właśnie, dzieje się tak ze względu na rozdzielczość. Kiedy skanujesz obraz, praca skanera nie polega na zrobieniu zdjęcia obiektowi, który umieściłeś na jego szklanej płycie. Tak naprawdę dokonuje on pocięcia obrazka na miliony drobnych punktów. Dla każdego z nich przyporządkowane zostaje określone położenie oraz kolor. Dzisiejsze skanery pracują przeważnie w rozdzielczości 600dpi (dots per inch - punktów na cal). Jeśli zeskanujesz jakieś zdjęcie wielkości 15x10, zostanie ono obrobione do rozmiaru 3600 punktów na 2400 punktów. Kiedy zeskanujesz obraz, będzie on wyświetlony na ekranie monitora jako zbiór punktów. W przypadku monitorów punkty te nazywane są pikselami. Rozdzielczość danego monitora zależy od tego, na jaką rozdzielczość ekranu go ustawiłeś, oraz od wielkości samego monitora (zobacz: Zmiana rozdzielczości - Ekran). Typowe ustawienia monitora to 640x480, 800x600 i 1024x768 pikseli. Obszar wyświetlania w 17-calowym monitorze jest wielkości mniej więcej 12 na 9 cali, tak więc gdy jest on ustawiony na rozdzielczość 800x600, jego prawdziwa rozdzielczość robocza to około 67dpi. Ludzie zajmujący się grafiką komputerową profesjonalnie zwykle pracują w rozdzielczości 1024x768 lub wyższej, co oznacza, że rozdzielczość na ich ekranie wynosi około 85dpi.

Powiększenie

Wróćmy do naszej fotografii 15x10. Powiedzieliśmy, że gdy wykonamy jej skan, zostanie ona przetworzona na zbiór punktów, których liczba wynosi 3600 na 2400. Na naszym 17-calowym monitorze obrazek ten (widziany w 100 procentowej wielkości) stanie się olbrzymem szerokim na 28 cali i wysokim na 35 cali w rozdzielczości 800x600, lub 42 na 28 cali w rozdzielczości 1024x768. W końcu z pewnością po wykonaniu tej pracy zechcesz wydrukować swój skan. W tym momencie z pewnością zaczniesz się zastanawiać, ile papieru pochłonie wydruk tego niesamowitego dzieła, które na początku było fotografią o rozmiarze 15x10. Na całe szczęście drukarki działają w znacznie wyższej rozdzielczości niż monitory. Zwykła drukarka atramentowa wypuści z siebie dzieło o wielkości 720dpi, czyli obraz będzie sobie liczył 5 na 3.33 cali. Ale z drukarkami wiąże się jeden problem. Zdjęcie zeskanowane i zachowane przy pomocy większości dostępnych w sklepach programów do obróbki grafiki będzie w stanie utrzymać informację o swoim rozmiarze tylko w przypadku, gdy mamy tu do czynienia z wysokiej jakości formatem plików, takim jak JPEG czy TIFF. A więc w rzeczywistości, jeśli pracujesz z przyzwoitym programem graficznym z przyzwoitym formatem plików, cyfrowa wersja twojego oryginalnego obrazka 15x10 będzie sobie liczyła dokładnie 15 na 10 cm.

Jaka wielkość?

Teraz musisz zapytać siebie samego o to, czy w ogóle potrzebujesz takiej a nie innej rozdzielczości. Na początek, obrazek o wielkości 15x10 zeskanowany w rozdzielczości 600dpi z milionem czy bilionem kolorów, które może rozpoznać i replikować skaner z pewnością będzie zachowany w pliku o pokaźnych rozmiarach. Wszystko w porządku,

Żargon

Format plików

Twoje narzędzie do edycji grafiki ma wiele możliwości przechowywania grafiki. Format TIFF zachowuje większość informacji o obrazku, ale i pliki w tym standardzie mają największe rozmiary. BMP to stary standard, który również gwarantuje wysoką jakość grafiki. JPEG to format skompresowany, który może przechowywać obrazki posiadające 24 bity kolorów w plikach o sensownej wielkości. GIF to format o wysokim stopniu kompresji, który umożliwia stworzenie małych plików o słabej jakości.

Pulpit

Zmiana rozdzielczości - Ekran

Aby dokonać szybkiej zmiany rozdzielczości ekranu, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki na puste miejsce na pulpicie. Pojawi się małe menu. Wybierz Właściwości na jego dole. Na ekran wskoczy okno Właściwości: Ekran, w którym będziesz miał możliwość zmiany odpowiednich ustawień pulpitu. Kliknij zakładkę Ustawienia. Tutaj możesz zmienić zarówno ilość kolorów (Kolor - z lewej strony zakładki), jak i rozdzielczość (Obszar ekranu - z prawej). Przemieść suwak w odpowiednie miejsce, a ustawisz nowy rozmiar ekranu. Jeśli dość często przeglądasz Internet, pamiętaj, że większość stron w sieci została dostosowana do rozdzielczości 640x800 lub 800x600. Jednak gdy masz dużo do czynienia ze skanowanymi grafikami, powinieneś zdecydować się na znacznie większe "rezolucje", na przykład 1152x864. Kiedy już dokonasz właściwego wyboru, kliknij jeszcze tylko przycisk Zastosuj. Twój monitor zamigocze, po czym ukaże się w nowej postaci pulpit Windows.

Kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie, a ujrzysz dokładnie takie samo menu. Wybierz Właściwości zostaniesz przeniesiony do okna Właściwości: Ekran.

Tutaj możesz zmienić rozdzielczość, przemieszczając suwak w prawo lub lewo. Jeśli wybierzesz rozdzielczość zbyt wysoką dla twojej karty graficznej, nie będzie ona w stanie jej obsłużyć - ekran zacznie migotać, zamiast wyświetlać obraz.

Zmian rozdzielczości - skanowanie

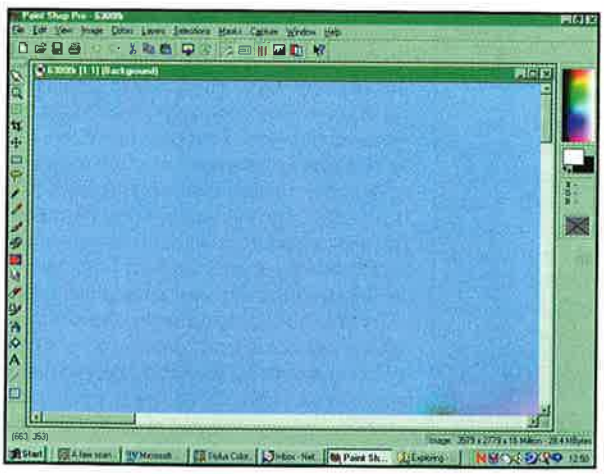
Kiedy skanujesz obraz, program oparty na sterownikach TWAIN, za pośrednictwem którego możesz uzyskać obraz, daje ci możliwość zmiany rozdzielczości, z którą wykonujesz skan. Nie potrzebujesz aż 600dpi, możesz spokojnie zredukować ten rozmiar do 250 lub 300dpi, jeśli twój skan ma być wydrukowany, lub 75-150dpi - gdy myślisz o opublikowaniu do w sieci. (Nie zawracaj sobie nawet głowy interpolacją.) Jeśli zeskanowałeś już dany obiekt i chcesz zmniejszyć jego rozdzielczość, aby uzyskać mniejszy plik, również to jest bardzo proste. W programie takim, jak Paint Shop Pro musisz jedynie wywołać menu Image (Obraz) i wybrać Resize (Zmień wielkość). Tutaj masz możliwość zmiany rozdzielczości obrazka w pikselach, calach lub centymetrach, lub zmiany wielkości rzeczywistej czy wielkości do druku. Jeśli obraz został zeskanowany w rozdzielczości 600dpi, łatwo możesz ją zredukować do 75dpi. W zależności od formatu, którego używałeś, możesz skurczyć plik nawet do jednej ósmej jego oryginalnego rozmiaru. Kolejnym kruczkiem pozwalającym na zaoszczędzenie miejsca na dysku jest zmniejszenie ilości kolorów. Przejdź do Colors i wybierz Decrease color depth (Zmniejsz liczbę kolorów). 256 kolorów (8 bitów) całkowicie wystarczy do wykorzystania na stronie WWW.

Możesz łatwo zmniejszyć rozdzielczość lub rozmiar zeskanowanego obrazka za pomocą programu takiego, jak Paint Shop Pro.

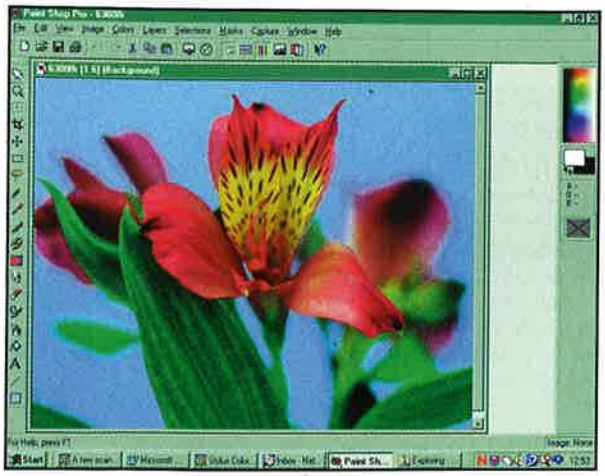
Zredukowanie ilości kolorów to kolejny sposób na zmniejszenie wielkości pliku, w którym zachowana jest grafika.

jeśli potrzebujesz wysokiej jakości wydruk. Ale jeśli chcesz wykorzystać ten obrazek w swoim domowym projekcie DTP, który masz następnie wydrukować, to wspaniałej jakości pracę uzyskasz i w rozdzielczości 300dpi. Jednak nie będziesz w stanie wysłać jej do kogoś za pośrednictwem e-maila czy opublikować na swojej stronie internetowej - jej rozmiary będą zbyt duże do ściągnięcia. Rozwiązanie to skanowanie obrazów w niższej rozdzielczości. Jak to już zostało powiedziane, ekrany większości użytkowników komputerów wyświetlają obraz w rozdzielczościach od 67 do 85dpi. Akceptowalne standardy rozdzielczości ekranu dla grafik to 72 lub 75dpi. W takich rozdzielczościach zaczynają pracować profesjonalni projektanci stron WWW, gdy mają na celu stworzenie obiektów, które mają być przeglądane na ekranach monitorów, choć ze względów na utrzymanie odpowiedniej jakości zwykle będą one miały większą rozdzielczość - do 150dpi. Jeśli skanujesz obrazki z myślą o umieszczeniu ich na stronie w Internecie, lub po to, by wysłać je komuś e-mailem, wykonanie tej pracy w rozdzielczości 75 lub 150dpi będzie oznaczało stworzenie o wiele mniejszych plików. Pamiętaj, aby grafiki zachowywać w formatach przyjaznych dla Internetu, czyli na przykład JPEG lub GIF. Obydwa te standardy wykorzystują kompresję graficzną, dzięki której pliki są o wiele mniejsze niż wtedy, gdyby zostały zachowane jako TIFF-y lub BMP-y. Dzięki temu ludzie będą w stanie spokojnie oglądnąć twoją stronę internetową z zamieszczoną daną grafiką, lub zobaczyć obrazek, który im wyślesz e-mailem bez konieczności realizowania alternatywnego znaczenia skrótu WWW (World Wide Wait, czyli czekanie do końca świata).

Oprac. Mariusz Turowski



Obrazek ten był pierwotnie dużą fotografią, zeskanowaną obecnie w wysokiej rozdzielczości. Gdy Paint Shop Pro edytuje go w oryginalnej wielkości, trudno powiedzieć, co mamy przed oczami, ponieważ widzimy tylko jego górny lewy narożnik.

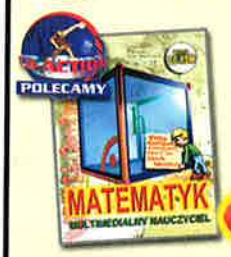


Dopiero gdy zredukujemy obrazek na ekranie do jednej szóstej jego rzeczywistego rozmiaru, oczom naszym ukazuje się kwiatek. Choć większość dzisiaj dostępnych skanerów oferuje nam rozdzielczość 600dpi, jest to stanowczo zbyt wiele jak na potrzeby większości użytkowników.

Nie łam główkę...

... kup wiedzę za

ZŁOTÓWKĘ



Program uzyskał bardzo dobre recenzje:
- dr Marii Kruk (adiunkta Instytutu Matematyki UW)
- Miesięcznika CD-Action 9/99

59,-

MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.

Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonale opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

WIELKA PROMOCJA !!!*

Program POLONISTA za złotówkę !!

Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, testy i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

ZADZWOŃ I ZAMÓW

... bo nasza oferta jest: najlepsza najtańsza nie trwa wiecznie

(071) 3134108
(071) 3391656 (w godz. 18-22)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul.B.Chrobrego 20c/15

Moc za darmo

Jak bezpłatnie zwiększyć wydajność?

Wszyscy lubimy dostawać coś za nic i w tym artykule właśnie o czymś takim przeczytacie! Darmowe oprogramowanie i uaktualnienia, darmowe usprawnienia sprzętowe, darmowe łaty do Windows i różne inne dodatki! Nigdy nie było tak dobrze!

Podobnie jak w sytuacji zakupu nowego samochodu, kiedy otrzymujesz nowego peceta jest on ustawiony w fabryczny sposób. Wiele osób jest w pełni zadowolonych po prostu jeżdżąc swoim nowym autem, ale sporo wprost nie może się doczekać, żeby zajrzeć pod maskę i pomyszkować trochę, uzyskując największą z możliwych moc silnika, podregulować nieco zawieszenie lub dodać kilka bajerów do karoserii.

Z pecetami jest całkiem podobnie, ale my - biedni użytkownicy komputerów - mamy o wiele więcej powodów do myszkowania, gdyż już po kilku miesiącach zabawy ze swoją maszyną, nie wygląda ona tak błyszcząco i nie działa tak sprawnie, jak to było na samym początku. A już po roku, czy dwóch parametry sprzętowe zaczynają poważnie odstawać od norm akceptowanych na rynku, jako przeciętne.
Na szczęście, cała podziemna armia hakerów, programistów i podkręcaczy zainwestowała tysiące godzin pracy w znalezienie sposobu na optymalizację, przyspieszenie i poprawienie systemu, bez wydawania grosza.

Rozwiązania, które pojawiły się w ciągu ostatnich lat bywają tak proste jak zmiana jednej opcji, ale czasami są potężnymi ulepszeniami na poziomie sprzętu, co pozwala podkręcać każdy kawałek peceta, od karty graficznej do procesora. Wiedza o tym, od czego zacząć i jak daleko można się posunąć jest zazwyczaj zdobywana metodą prób i błędów. Jednak na kilku kolejnych stronach przedstawimy kilka porad, trików i programów, które pozwolą wyciągnąć więcej mocy z peceta.
Może się to na początku sprowadzać to prostych, usuwających błędy, uaktualnień oprogramowania, które poprawiają szybkość i stabilność pracy. Jednak idąc dalej, poprawki sprzętowe i inne niskopoziomowe usprawnienia systemu operacyjnego pozwolą na szybszą i efektywniejszą pracę. A to wszystko bez rozpoczynania podróży po zasobach Internetu, które w praktycznie nieograniczony sposób opisują rozmaitego rodzaju usprawnień.

Droga do Tweaksville

Może Ci się wydawać, że zaraz po zainstalowaniu Windows, system ten jest skonfigurowany do osiągnięcia maksymalnej wydajności. Nic podobnego. Oto nasz poradnik w dostrajaniu Windows.

Kiedy otrzymujesz nowego peceta, a nawet w sytuacji po sformatowaniu twardego dysku i zainstalowaniu wszystkiego od zera, chciałoby się oczekiwać maksymalnej wydajności od wszystkich elementów. Bez problemów powinna istnieć także możliwość zmiany wszystkich szczegółów wyglądu i zachowania się systemu, które danemu użytkownikowi nie odpowiadają. Ale niestety taka możliwość nie istnieje. Windows jest skonfigurowany tak, jak producentowi wydaje się, że będzie najlepiej dla użytkownika, nie uwzględniając nawet tak oczywistych faktów, że większość z nas nie ma amerykańskiego obywatelstwa, ani nie jest na stałe podłączona do Internetu. Również bardzo wiele opcji dotyczących wyglądu Windows jest głęboko zaszytych w niedostępnych czeluściach Rejestru.
Jak na ironię, nawet sami programiści, tworzący Windows zauważyli te problemy i stworzyli zestaw narzędzi do zmiany wielu ukrytych opcji systemu. Dwa pakiety takiego oprogramowania nazywają się PowerToys i Resource Kit. Można je ściągnąć ze strony Microsoftu, ale nie są one oficjalnie uznaną częścią Windows. Na naszym Cover CD możesz znaleźć program TweaukUI dla Windows 95 i NT 4.0, a wszelkie pozostałe programy z tego kompletu są do ściągnięcia pod adresem www.microsoft.com/ntworkstation/downloads/default.asp. Trzeba mieć jednak na uwadze, że PowerToys i ta wersja TweakUI nie są kompatybilne z Windows 98. Zamiast tego można użyć wersji dostarczonych na oryginalnej płytce z Win98. Microsoft nie oferuje już wersji TweakUI dla systemu Windows 98 SE, więc jeśli z niego korzystasz, będziesz musiał skorzystać z innego programu tego typu. Należą do nich, które według nas i tak przewyższają TweakUI to TweakAll i cudowny X-Setup (znajdziesz je na naszym Cover CD).

Nadaj Internet Explorerowi znacznie lepszego wyglądu, instalu-

Programy te pozwalają sięgnąć do najgłębszych czeluści Windows i porządnie tam zamieszać. Całe mnóstwo rzeczy dzieje się w systemie operacyjnym za Twoimi plecami i często powinieneś być poważnie zainteresowany w zabawie z nimi. Nie wszystko sprowadza się do zmiany ukrytych opcji, możesz zmienić prędkość wyświetlania się menu, albo usunąć ten irytujący dopisek "skrót do" pojawiający się przy ikonce każdego skrótu. Niektóre z bardziej zaawansowanych programów, pozwalają na ulepszenie Windows do granic możliwości. A teraz słowo ostrzeżenia: nie polecamy uruchamiania więcej niż jednego z tych programów na raz, jako że w gruncie rzeczy one wszystkie starają się zmienić te same

Dodatkowe programy

Szybkie chwyty przyspieszające Windows

Chcesz uzyskać wzrost wydajności systemu, ale nie masz zamiaru zagłębiać się w tajniki Windows? Poniżej znajduje się kilka porad, które pozwolą w prosty sposób przyspieszyć pracę okienek.

Quickres
Ten program umieszcza ikonkę w pasku zadań, za pomocą której możliwe jest szybkie zmienianie rozdzielczości ekranu po zaledwie kilku kliknięciach. Uruchamia się, wybierając Właściwości Ekranu, Ustawienia i zaznaczając opcję Pokaż ikonę na pasku zadań.

Treesize
Mała aplikacja pozwalająca ustalić, gdzie podziało się całe wolne miejsce na twardym dysku. Ściągnij ją ze strony www.jam-software.com.

Ikony Panelu Sterowania
Każda ikonka znajdująca się w Panelu Sterowania jest właściwie osobnym programem, ale z rozszerzeniem .CPL. Możesz stworzyć do nich skróty w pasku uruchamiania lub na pulpicie, tak jak w przypadku każdego, innego programu. Pozwala to na bezpośrednie uruchamianie apletów Panelu Sterowania.

Pozostałości

Wszyscy mówią Aiiieeee!

Oczywiście, Internet Explorer nie podpada pod gusta wszystkich użytkowników. Kiedy zainstalujesz Windows 98, Internet Explorer stanie się interfejsem przy wszystkich operacjach, a w niektórych przypadkach może nawet spowolnić działanie systemu. Niektórzy ludzie są o tym tak dalece przekonani, że całkowicie usuwają Internet Explorera, co nie jest prostym zadaniem, gdyż jest to integralna część interfejsu. Jednakże, pomimo zapewnień Microsoftu, możliwe jest usunięcie tego programu. Jeśli masz na to ochotę, jest kilka programów, które bez żadnych zgrzytów przywrócą stary, dobry wygląd interfejsu Windows 95. Oryginalnym programem do tego celu był 98Lite, który można ściągnąć ze strony www.98lite.net. Możesz także znaleźć tam pakiet Ieradicator, który wyrzuca całkowicie IE4 lub 5 z wersji instalacyjnej Windows 98.

klucze Rejestru i mogą powodować konflikty. Jeśli chcesz wycisnąć wszystko z Windows, nie możesz polegać wyłącznie na tego typu programach. Jest to dokładnie sprawdzone, że rozmaite wydania Windows, Internet Explorera i pakietu Office posiadają całą serię "wersji", do których udostępniono całą masę poprawek. Jeżeli chcesz mieć najnowszą wersję systemu, będziesz musiał zainstalować wszystkie te łatki ze strony Microsoftu. Jeżeli korzystasz z Windows 98, warto spróbować funkcji Windows Update, która pozwoli łatwo ściągnąć wszystkie te uaktualnienia; starsze wersje i pojedyncze łatki można także ściągać w postaci osobnych plików. Dla wersji do Windows 95 skieruj się na stronę www.microsoft.com/windows95/downloads, a dla Windows 98 , skorzystaj z tego adresu www.microsoft.com/windows98/downloads/corporate.asp. W końcu wszystkie poprawki do Office'a można znaleźć w serwisie http://officeupdate.microsoft.com. Tego typu łatki rozwiązują całą gamę problemów, od kwestii roku 2000 do znanej dziury powodującej zawieszanie się Windows 98 SE przy próbie zamknięcia systemu.

Nie wiesz, jaką pamięć kupić? Serwis www.crucial.com odpowie na to pytanie.

Oczywiście nie tylko oprogramowanie można "poprawiać", jest także cała masa usprawnień sprzętowych. Dodanie kolejnych megabajtów pamięci RAM jest jednym z najlepszych sposobów na sprawienie, aby komputer działał szybciej. Jednak jeżeli fizyczna i wirtualna pamięć nie są wykorzystywane w optymalny sposób, traci się wiele z możliwej wydajności. Jedną z najlepszych metod na poprawę pracy pliku wymiany i pamięci wirtualnej, innej niż ciągłe defragmentowanie dysku, jest przydzielenie stałego pliku wymiany. Aby tego dokonać, zaznacz ikonę Mój Komputer prawym przyciskiem, kliknij na właściwości, a następnie przejdź do zakładki Wydajność. Kliknij na przycisk Pamięć Wirtualne i zmień opcję, aby stworzyć swój własny plik wymiany. Teraz ustaw minimalny i maksymalny rozmiar na tę samą wartość - zazwyczaj dwa razy więcej niż masz pamięci fizycznej, choć prawdopodobnie cokolwiek ponad 150 MB nigdy nie będzie wykorzystane. Możesz także użyć programu takiego jak Cacheman, który wykona całą pracę za Ciebie. Dostępnych jest także wiele narzędzi zarządzających fizyczną pamięcią, jak na przykład Memory Trax, który pomaga zwolnić cały obszar RAMu, gdy jakiś program jest zamykany.

Większość z nas posiada dostęp do Internetu z naszych domowych pecetów, ale zazwyczaj nie wykorzystujemy wszystkich możliwości tego łącza. Kilka programów pozwala zmienić ustawienia modemu: EasyMTU (http://members.tripod.com/~EasyMTU/easymtu/index.html) potrafi przyspieszyć dostęp do Internetu poprzez zmianę ustawień protokołu TCP/IP, a DUN Optimizer (ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/tweakfiles/networking/dun_opt.exe) poprawia opcję programu Dial-Up Networking tak, aby uzyskać maksymalną wydajność. Jeżeli chcesz szybciej ściągać pliki z sieci, możesz spróbować jednego z internetowych przyspieszaczy. Ściągają one w tle powiązane z aktualnie otwartym dokumentem strony, w trakcie gdy Ty czytasz, a Twój modem nie pracuje. Kiedy klikniesz na odnośnik, strona jest już ściągnięta na lokalny twardy dysk, więc bardzo szybko się otwiera. Spróbuj programu Download Accelerator Plus (www.speedbit.com/Default.asp) - integruje się z przeglądarką i wedle zapewnień producenta ma przyspieszać pracę nawet o 300 procent! Możesz także skorzystać z podobnych programów, jak Net Accelerator.

Lepszym sposobem na przyspieszenie działania sieci jest zablokowanie ładowania się banerów reklamowych i wyskakiwania nie pożądanych okienek. Kilka programów potrafi tego dokonać, ale jednym z najlepszych jest NoAds, który można pobrać z serwisu www.firase.com.

Hardware

Driver Zone
www.driverzone.com
Dotrzymywanie kroku nowym wersjom sterowników jest trudne, a wyszukiwanie driverów do starych i nietypowych urządzeń może być wręcz niemożliwe. Na szczęście, Driver Zone służy pomocą w obu tych operacjach.

Tom's Hardware
www.tomshardware.com
Jedna z najstarszych i najbardziej szanowanych stron o sprzęcie istniejąca w sieci. Oferuje opisy techniczne i bezpośrednie porównania konkretnych produktów. Jeżeli chcesz wiedzieć, co się dzieje w świecie sprzętowym, zajrzyj tutaj.

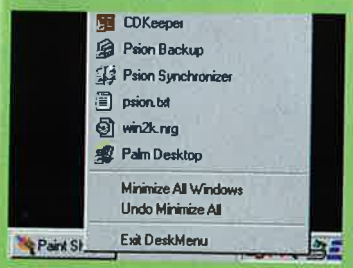
AnandTech
www.anandtech.com
Strona o sprzęcie z prawdziwego zdarzenia. Opisuje wszystkie nowinki techniczne i świeżo prezentowane produkty. Podstawowy serwis, jeśli właśnie budujesz nowy komputer lub chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o podkręcaniu.

Kasa za surfowanie

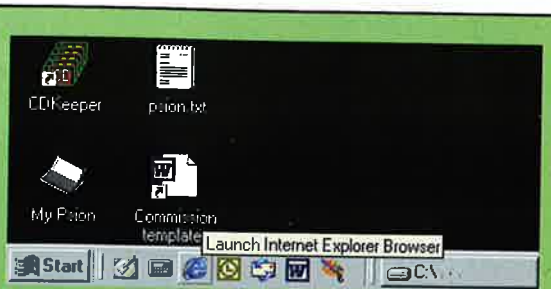
All Advantage
www.alladvantage.com
Prawdopodobnie najlepszy serwis oferujący pieniądze za korzystanie z sieci. Możesz zarabiać, przeglądając strony WWW! Zdobądź rekomendacje od przyjaciół i kolegów, a możesz dostać jeszcze więcej.

Spedia
www.spedia.com
Kolejna firma płacąca za surfowanie, jednak tym razem wymagane jest klikanie na banery reklamowe, aby otrzymywać pieniądze. Nie jest to więc tak pasywny system, jak inne.

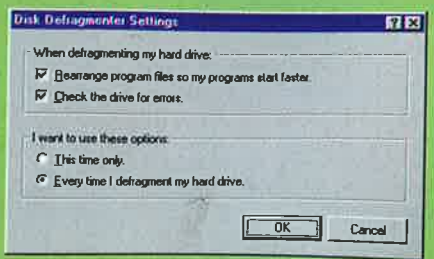
GetPaid4
www.getpaid4.com
System ten pozwala zarabiać kasę za robienie czegokolwiek na komputerze, a nie tylko surfowanie po sieci, tak długo, jak jesteś podłączony do Internetu. Możesz zarabiać będąc on-line przez 75 godzin miesięcznie.



Deskmenu
Kolejne narzędzie z zestawu MS PowerTools. Klikając na ikonie Desk w pasku zadań, otrzymuje się listę przypominającą Menu Start z wszystkimi skrótami, znajdującymi się na Pulpicie. Można w ten sposób uruchamiać programy za pomocą pojedynczego kliknięcia, bez potrzeby minimalizowania wszystkich otwartych okienek.



Menu Szybkiego Uruchamiania
Jeżeli używasz usprawnień interfejsu wprowadzonych w IE4 lub wyższym, możesz umieszczać skróty do programów w tym menu zaraz obok przycisku Start. Aby stworzyć nowy pasek, kliknij prawym przyciskiem na dany program i przeciągnij go na pasek menu. Kiedy puścisz przycisk, wybierz opcję Utwórz nowy skrót.



Defragmentator Dysków
Dzięki regularnemu defragmentowaniu dysku, zoptymalizujesz położenie najczęściej używanych plików i folderów, skracając czas potrzebny na załadowanie różnych programów i samego systemu.

Polecane

Programy do poprawiania

Jeżeli jest jakaś rzecz, której nikt z nas nie może sobie odmówić, to jest to grzebanie w Windows. Aby dostać się do najgłębszych zakamarków systemu, potrzebny jest jednak program, który udostępnia, jak na tacy, wszystkie ukryte opcje i parametry. Praktycznie wszystkie takie aplikacje są dostępne za darmo i oszczędzają dużo czasu, który trzeba by spędzić, przeczesując Rejestr. Można także podkręcać elementy sprzętowe i programowe, aby uzyskać te kilka dodatkowych procent wydajności. Oto dziesięć programów, które polecamy...

TweakUI
Oryginalna zabawka z Windows, wyprodukowana przez programistów Microsoftu. Na Cover CD znajdziesz wersję dla Windows 95, a odpowiednia dla Windows 98 znajduje się na oryginalnym CD z systemem (ale nie w wersji SE).

TweakAll
Darmowe narzędzie, które daje o wiele więcej opcji niż TweakUI. Możesz je znaleźć na naszym CD lub ściągnąć z:
www.abtons-shed.com

X-Setup
Jeżeli chcesz na poważnie zabrać się za ulepszanie Windows, potrzebujesz tego doskonałego, darmowego programu. Jego możliwości obejmują zmianę listy kolorów BSOD, usuwanie ikonek z pulpitu, kasowanie zapomnianego hasła wygaszacza ekranu, wyłączanie praw dostępu do programu Regedit i włączanie trybu DMA dla twardych dysków.
www.xteq.com

Startup Control Panel
Użyj tej aplikacji, aby przekonać się, co naprawdę ładuje Twój Windows podczas startu, a jeśli chcesz, pozbądź się części z tego.
www.mlin.net

PowerStrip
Doskonałe narzędzie do zmiany ustawień ekranu i pulpitu w Windows. PowerStrip pozwala wymusić włączenie dowolnych częstotliwości odświeżania i głębi kolorów, podkręcić praktycznie każdą kartę graficzną, wykonać diagnostykę AGP i PCI oraz wiele innych.
www.entechtaiwan.com/ps.htm

Mystery behind the Windows Registry
Czy zastanawiałeś się kiedyś, co dokładnie robi rejestr, albo chciałeś pozmieniać kilka kluczy, ale nie wiedziałeś dokładnie jak? Porady i programy dostępne pod poniższym adresem pozwolą Ci rozwiać wszelkie wątpliwości.
http://srana.cjb.net

TweakBIOS
Jeżeli chcesz, aby komputer pracował przy optymalnej częstotliwości, zacznij od podstaw, czyli od BIOSu. Ten poręczny program odsłoni przed Tobą zupełnie nowe oblicze podkręcania.
www.miro.pair.com/tweakbios

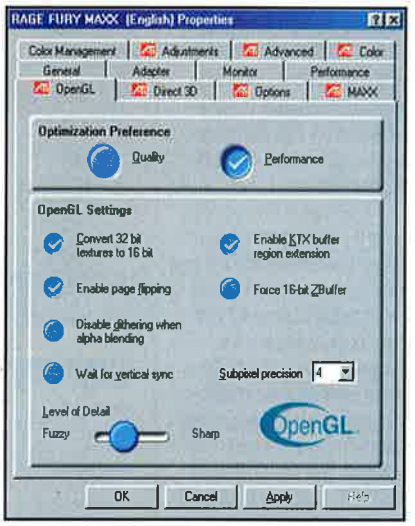
Cacheman
Jeżeli byłoby możliwe zmuszenie pamięci do efektywniejszej pracy, poprawiłoby to szybkość wszystkich aplikacji. Użyj tego narzędzie do zrobienia porządków z plikiem wymiany.
www.outertech.com

Memory Trax II
Odzyskaj pamięć zajętą przez zakończone programy i popraw wydajność całego systemu poprzez walkę z niesławnym błędem w systemie pamięci Windows.
www.freewarehome.com

Dodatki sprzętowe

Jeżeli pracujesz na komputerze bez zmiany jakichkolwiek ustawień, rezygnujesz z potencjału drzemiącej w Twoim sprzęcie mocy, którą można wydobyć, poprawiając kilka parametrów.

Możesz mieć wrażenie, że aby wyciągnąć jeszcze więcej od Twojego i tak już przepracowanego peceta, będziesz musiał chwycić się za klucz francuski i pogrzebać trochę w bebechach, ale w obecnych czasach można bez żadnych problemów uzyskać wzrost wydajności bez wychodzenia z przytulnego interfejsu Windows.



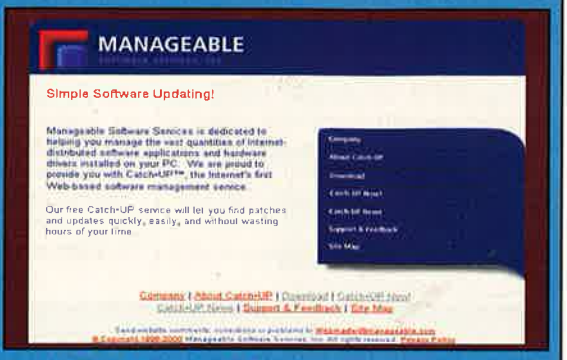
Wyciśnij nieco więcej prędkości ze swojej karty graficznej, zmieniając ustawienia ekranu.

Pamiętaj o tym, że wszelkie usprawnienia sprzętowe wymagają przekroczenia oryginalnych specyfikacji procesora i karty graficznej... Jednak w wielu przypadkach nawet nowa wersja sterownika może dramatycznie poprawić jakość i wydajność pracy sprzętu. Jednym z klasycznych przypadków jest tutaj zestaw driverów do kart Matrox G200/G400. Kiedy seria G200 ujrzała świat, Matrox obiecał dostarczyć do niej sterowniki OpenGL. Jednak po pewnym czasie pojawiły się karty

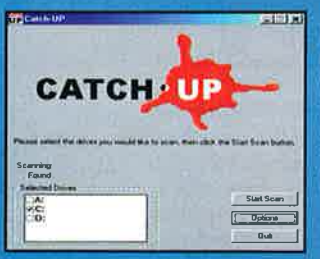
Na czasie

Nie zostawaj w tyle

Chcesz posiadać najnowsze, dostępne wersje oprogramowania sterowników, ale nie masz czasu przeszukiwać czeluści Internetu? Oto sposób, jak sobie z tym poradzić.



O serwisie Catch-Up wspominaliśmy w jednym z poprzednich numerów, ale warto do niego wrócić dla wszystkich tych, którzy ten tekst przegapili. Musisz przejść na stronę www.manageable.com i wybrać opcję download. Kiedy już ściągniesz program, zainstaluj go i z Menu Start wybierz Catch-Up Now!



Zanim wciśniesz przycisk Catch-Up, upewnij się, że wyłączyłeś wszystkie programy wspomagające ściąganie, jak na przykład GetRight, gdyż przeszkadzają one Catch-Up w pracy. Kliknij na Catch-Up i wybierz napęd, który chcesz przeskanować. Po sprawdzeniu dysku, otrzymasz listę możliwych uaktualnień programowych.

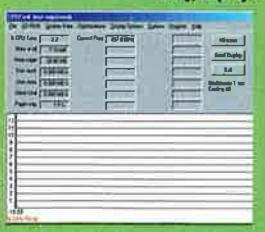
Zwrócona lista programów obejmuje wiele pozycji, ale Catch-Up może automatycznie wybrać najlepsze wersje do ściągnięcia. Kliknij na Find Updates, a lista zostanie skontrontowana z bazą danych serwisu internetowego Catch-Up. W końcu, otwiera się strona WWW z gotową listą linków do uaktualnień dostępnych w Internecie - wystarczy wybrać, co Ci jest potrzebne.

Narzędzia

Najlepsze "podkręcacze"

Wszystkie poniższe programy pozwolą komputerowi pracować szybciej, lepiej i stabilniej niż kiedykolwiek wcześniej.

CD Quick Cache
www.cdquickcache.com
Zwiększ wydajność napędu CD, wykorzystując lepszą metodę buforowania. W przypadku programu CD Quick Cache możliwe jest nawet wykorzystanie twardego dysku do przechowywania najczęściej używanych danych, co znacznie poprawia szybkość, szczególnie wolniejszych czytników CD.



CPUCool
www.geocities.com/SiliconValley/Bit/2200
Jeżeli podkręcasz swój procesor, musisz utrzymać go w możliwie niskiej temperaturze. Programowe "radiatory", takie jak CPUCool pomagają, poprzez wyłączenie części procesora, które aktualnie nie są używane.

FastCard
www.tweakfiles.com
Jeżeli masz kartę graficzną i chcesz ją podkręcić, potrzebujesz tej aplikacji. Obsługuje najpopularniejsze akceleratory firm 3dfx, ATI, Matrox, NVIDIA i S3. Umożliwia także chwilowe podkręcanie specjalnie na czas działania konkretnego programu.

MEM-Trax
www.freewarehome.com/software/mem-trax.html
Ten maleńki program siedzi sobie po cichu w pasku zadań i stale sprawdza, jaki rozmiar fizycznej pamięci jest wolny. Kiedy wartość ta spadnie poniżej pewnego punktu, program wkroczy do akcji i spróbuje odzyskać ustalony obszar pamięci, przyspieszając działanie systemu.

G400, a OpenGL na nich nikt jeszcze nie widział. Dopiero później, razem z kolejnymi wersjami oprogramowania, OpenGL został wprowadzony i powoli wydajność wzrastała, osiągając poprawę nawet o 25 w stosunku do poprzednich wersji.

Aktualizowanie sterowników jest odpowiedzialnością użytkownika, dlatego warto zapisać w zakładce Ulubione odnośnik do odpowiedniej stron producenta. Dzięki temu będziesz mógł przejrzeć serwis zaledwie w kilka minut, sprawdzając, czy pojawiły się jakiekolwiek interesujące uaktualnienia.
Microsoft także prowadzi bazę danych sterowników dołączoną do serwisu Windows Update. Jeżeli spróbujesz zaktualizować jakiś driver z poziomu Menedżera Urządzeń, możesz zaznaczyć, aby były przeszukiwane zasoby Windows Update. Innym, dobrym sposobem jest użycie programu Catch-Up, który jest opisany w ramce "Nie zostawaj w tyle".

HotBar umożliwia dodanie dowolnej grafiki do wyglądu Internet Explorera.

Porady ekranowe

Kiedy zaczyna się zabawa z grami 3D i kartami graficznymi, przekonasz się, że większość producentów dopuszcza możliwość zmiany dodatkowych ustawień, ukrytych gdzieś w programach konfiguracyjnych karty. Aby to sprawdzić, otwórz Panel Sterowania, Właściwości Ekranu, przejdź do zakładki Ustawienia i kliknij na przycisk Zaawansowane. To, co zobaczysz będzie zależało od producenta i modelu karty, a także od wersji sterowników, której używasz.
Wiele kart pozwala ustawić, czy zależy Ci na szybkości, czy jakości wyświetlania grafiki. Na przykład wyłączając dwu- i trójliniowe filtrowania, znacznie poprawisz wydajność. I choć obraz będzie nieco gorszej jakości, to tylko w pewnych sytuacjach. Podobnie, efekty, takie jak anti-aliasing poprawiają jakość, ale kosztem szybkości. Wyłączenie tych zaawansowanych opcji może dramatycznie przyspieszyć wyświetlanie grafiki trójwymiarowej z niewielkim uszczerbkiem na jej jakości. Musisz poeksperymentować, aby przekonać się, jakie ustawienia są najlepsze w Twoim przypadku.

Strony WWW

Oto lista dziesięciu, najlepszych stron o ulepszaniu Windows

www.skinz.org
www.customize.org
www.chunkymunky.com
www.litestep.net
members.xoom.com/_XOOM/WinSTEP2000/nextstart.html
www.stardock.com
www.olywa.net/studio208/litestep.html
www.3dtop.com
skintacular.com/thirty4/
www.lighttek.com/talisman.htm

Poręczne rady

Najlepsza dziesiątka porad

1.Możesz uruchamiać programy bezpośrednio z paska Szybkiego Uruchamiania. Praktycznie każdy skrót może zostać tam umieszczony, po prostu przeciągnij go przy pomocy prawego kliknięcia. Jeżeli nie widzisz paska, kliknij prawym przyciskiem na pasek zadań i upewnij się, że opcja Szybkie uruchamianie jest wybrana z menu Paski narzędzi.

2. Szybko uruchamiaj jakiekolwiek skróty z pulpitu, poprzez dodanie paska narzędzi: pulpit do paska zadań lub skorzystaj z programu System Tray Desk z zestawu Microsoft PowerTools.

3. Stwórz skróty do ikonek Panelu Sterowania na pulpicie. Wystarczy znaleźć pliki *.cpl w folderze Windows, a następnie utworzyć do nich skróty.

4. Wykorzystaj tapety pasków narzędzi, aby zmienić wygląd IE i Eksploratora. Jeżeli korzystasz z programu Microsoft IE Wallpaper, możesz poprawić także Outlook Expressa.

5. Nadaj Windows radykalnie nowy wygląd, za pomocą zmiany powłoki na chociażby LiteStep.

6. Wykorzystaj program TweakAll, aby wyrzucić ten denerwujący dopisek Skrót do ... i strzałkę ze wszystkich skrótów.

7. Dodaj skóry do programów, takich jak Sonique, czy WinAmp. Możesz znaleźć je pod adresem www.skinz.org.

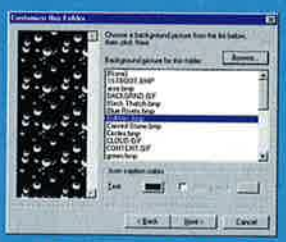
8. Wykorzystaj Active Desktop, aby dodać tło do folderów w Eksploratorze.

9. Pasek Szybkiego uruchamiania jest dokowalny, więc możesz go przesunąć w inne miejsce paska zadań, albo nawet widzieć go jako osobne okienko.

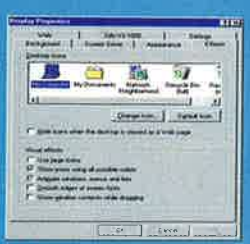
10. Zmień Niebieski Ekran Śmierci na coś nowego i niezwykłego przy pomocy X-Setup.

Krok po kroku

Kiedy usprawniasz Windows


Jeżeli chcesz sprawić, że foldery będą wyglądać nieco inaczej, dodaj do nich tło. Aby wyróżnić niektóre z nich, możesz przypisać im odpowiednie kolory tła, na przykład czerwony dla bardzo ważnych plików, a zielony dla zbiorów tymczasowych. Aby dodać obrazek tła do folderu, musisz zaznaczyć opcję Wyświetl jako stronę Web. Przejdź do menu Widok i wybierz Opcje folderów. Kliknij Styl sieci Web, a następnie OK. Teraz przejdź do folderu, który chcesz zmienić, kliknij na niego prawym przyciskiem i wybierz Dostosuj ten Folder. Wybierz obrazek i kliknij OK.

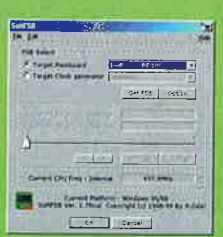
Jednym z najlepszych sposobów na zmianę wyglądu Windows jest używanie skórek dla aplikacji. Dodanie skóry do Internet Explorera jest dobrym początkiem, gdyż Eksplorator też będzie z niej korzystał. W sieci można znaleźć mnóstwo skór, a po zainstalowaniu programu HotBar (www.hotbar.com), jest tak proste, jak kliknięcie obrazka na stronie WWW. Ściągnięte pliki są przechowywane lokalnie, więc można do woli je zmieniać. W poszukiwaniu galerii skór sprawdź serwisy www.skinz.org i www.starpulse.com/hotbar/index.html.


Jedno z częściej zadawanych pytań dotyczy możliwości zmiany lub usunięcia ikonek pulpitu. Aby zmienić ikonkę, wejdź do apletu Właściwości Ekranu, wybierz zakładkę Efekty i zmień obrazek dowolnej ikony. Można wybrać spośród kilku dostępnych - aby uzyskać radykalny efekt, możesz zastosować swoje własne pliki ico, albo pomyszkować w bibliotekach dll, w katalogu Windows. Spróbuj na początek shell32.dll i moricons.dll. Aby usunąć jakąkolwiek ikonę, użyj programu Regedit i znajdź ten klucz: hkey_local_machine\software\microsoft\windows\CurrentVersion\explorer\desktop\namespace, a następnie skasuj odpowiednie wpisy.

Mamy to na CD

PC Accelerator 4000
www.overtune2000.com
Jeżeli chcesz kompletny pakiet do przyspieszania wszystkiego, ten jest doskonały. Potrafi zmieniać ustawienia wszystkiego: od modemu i protokołu TCP/IP, aż do podkręcania procesora. Ten mały program przeprowadzi automatyczną optymalizację, ale można też pogrzebać ręcznie.

PowerTweak
www.powertweak.com
Niskopoziomowy program do zmian ustawień procesora i chipsetu, który pozwala zmienić wiele parametrów, od metod cache'owania, aż do timingów systemu, a także podaje przydatne informacje o komputerze.


SoftFSB
www.fsb-oda.com
SoftFSB jest ostatecznym narzędziem do podkręcania. Będziesz musiał podać dokładny model płyty głównej i zastosowany w niej chipset, ale w zamian za to będziesz mógł podkręcać magistralę FSB bez wychodzenia z Windows.

PS2Rate Plus
www.wraiths.com
Czy wiedziałeś, że Twoja myszka PS2 próbkuje ruch jedynie 40 razy na sekundę? Aby uzyskać płynniejsze odwzorowanie ruchów ręki albo potrzebujesz myszki USB, albo programu PS2Rate Plus. Pozwala on podnieść częstotliwość próbkowania nawet do 200 razy na sekundę!

ToggleMOUSE
www.toggle.com
Nie kupuj nowej myszki, ale wyciśnij wszystko ze starej za pomocą programu ToggleMOUSE, który oferuje przewijanie bez pasków przewijania, narzędzia SnapTo, ActiMouse, EconoClick i wiele więcej.

Strony Microsoftu

Windows Update

Skąd wiadomo, że znaleziono dziurę w zabezpieczeniach systemów Microsoft? Pojawia się nowy plik w serwisie Windows Update.

Kiedy po raz pierwszy pojawił się Windows 98, jedną z najgłośniej rozgłaszanych przez Microsof nowinek był Windows Update. Wówczas jedynym sposobem na dostanie się do tego serwisu było zarejestrowanie się w serwisie Microsoft, ale jak zwykle, kilka sztuczek z rejestrem załatwiło także tę sprawę. Wkrótce zrezygnowano z takich wymagań i obecnie każdy użytkownik Windows 98 lub 95, wyposażony w Internet Explorer 4/5, może dostać się do tego serwisu, wpisując adres http://windowsupdate.microsoft.com. Jeżeli używasz Netscape Navigatora, albo nie chcesz korzystać z automatycznego systemu instalacji, który wprowadza Windows Update, możesz skorzystać z oryginalnej strony z uaktualnieniami pod adresem www.microsoft.com/windows98/downloads/corporate.asp.
Łatki systemu bezpieczeństwa Windows, które mają zatykać potencjalne dziury w programie Internet Explorer podczas surfowania po sieci są warte ściągnięcia, razem z relatywnie nowym zestawem szyfrującym, zabezpieczającym transakcje elektroniczne 128-bitowym kluczem.

Komputery

Developer.com
www.developer.com
Każdy, kto tworzy oprogramowanie dla Windows znajdzie coś dla siebie w serwisie developer.com, który oferuje listy dyskusyjne, pliki do ściągnięcia, informacje z branży i praktyczne porady. Jeżeli programujesz, uznasz ten portal za bardzo przydatny.

My Help Desk
www.myhelpdesk.com
Każdy znalazł się w swoim komputerowym życiu w momencie, gdy problem, który właśnie napotkał, nie da się prosto rozwiązać. Ta strona zapewnia pomoc i porady dla potężnej liczby produktów sprzętowych i programowych.

Sunsite
sunsite.icm.edu.pl
Doskonały serwis oferujący polską wyszukiwarkę, przepastną bibliotekę plików do ściągnięcia i informacje z branży. Na uwagę zasługuje potężny zbiór komponentów do Delphi, C++ Buildera i pozostałych produktów Inprise.

Wiadomości

The Register
www.theregister.co.uk
Jeżeli poszukujesz najnowszych informacji o technologii, z ukierunkowaniem na produkty Microsoftu i Intela, to ten serwis jest najlepszym miejscem, jakie możesz odwiedzić.

My Help Desk
www.myhelpdesk.com
Każdy znalazł się w swoim komputerowym życiu w momencie, gdy problem, który właśnie napotkał, nie da się prosto rozwiązać. Ta strona zapewnia pomoc i porady dla potężnej liczby produktów sprzętowych i programowych.

NewsNow
www.newsnow.com
Co się stanie, gdy przejrzysz wszystkie duże serwisy informacyjne w sieci i umieścisz wszystkie nagłówki artykułów na swojej stronie? Otrzymasz serwis NewsNow. A przy aktualizacji co pięć minut, możesz tu znaleźć wszystkie wiadomości, jakich potrzebujesz.

Ściąganie plików

WebAttack
www.webattack.com
Ta strona działa praktycznie od zawsze i jest doskonałym miejscem, jeżeli poszukujesz jakiegoś oprogramowania freeware lub shareware. Posegregowane w rozsądne kategorie i ocenione - doskonały serwis.

Freeware Home
www.freewarehome.com
Freeware Home jest potężną składnicą darmowego oprogramowania, poczynając od programów biurowych, a kończąc na tapetach i tematach Windows. Niestety nie jest posortowana alfabetycznie, więc możesz mieć problemy z wytropieniem konkretnego programu.

No Nags
www.nonags.com
Kolejny doskonały serwis poświęcony darmowemu oprogramowaniu. Codziennie uaktualniane i oceniane w sposób bardzo przypominający TuCows, ale przy użyciu kaczek. Całość jest rozsądnie posortowana, więc nie ma problemów ze znalezieniem niczego.

Oooo! Pasuje Panu!

Po krótkiej chwili zabawy, Windows może wydać się bardzo nudny, więc dlaczego by nie rozpromienić go skrawkiem tapety i odrobiną wirtualnej farby?
Kiedy po raz pierwszy odpalasz Windows, jest to prawie jak Gwiazdka, z całą masą nowych zabawek i rzeczy do odkrycia. Ale już po chwili pierwszy blask zaczyna blednąć, jak lakier dziesięcioletniego samochodu. Dochodzisz do wniosku, że przydałoby się małe przemeblowanie wnętrza. Jeśli na to spojrzeć, Windows nie zmienił się wiele od czasu swoich pierwszych wcieleń: te same szare listwy i przyciski, ten sam zielonkawy pulpit, a wszystko zapuszkowane w beżowym pudełku. Ale wcale tak nie musi być. Jest wiele sposobów, na które można zmienić wygląd i wrażenie sprawiane przez Windows, a przy tym jest to wszystko dosyć proste.

Wybierz kolor

Najprostszym sposobem na dostosowanie Windows jest użycie programów, które są z nim zintegrowane. Pierwszym miejscem, od którego trzeba zacząć są Właściwości Ekranu. Możesz się tam dostać klikając prawym przyciskiem na pulpicie i wybierając Właściwości. Następnie przejdź do zakładki Wygląd - w tej sekcji możesz zmienić praktycznie każdy element wyglądu Windows, od pasków okienek do fontów ekranowych. Każdy element ma przypisaną rozwijaną listę, z której możesz wybrać kolor domyślny lub jeden ze swoich własnych. Nie ma prawdziwych ograniczeń w rozmiarze modyfikacji, których można dokonać, ale dobrze jest przyglądać się okienku z podglądem sytuacji po wprowadzeniu zmian, gdyż może okazać się, że otrzymasz granatowy tekst na czarnym tle i nie będziesz mógł odczytać żadnego menu! Kiedy jesteś zadowolony ze swojego schematu kolorów, możesz go zapisać. Nie ma ograniczeń w stosunku do liczby zapisywanych schematów, więc możesz stworzyć kilka, odpowiadających aktualnemu nastrojowi, lub rodzajowi pracy.
Oczywiście, najprostszym sposobem na zmianę wyglądu Windows, bez posuwania się do zmiany schematu kolorów, jest zmiana tapety pulpitu. Tapeta jest obrazkiem, który jest wyświetlany jako tło pulpitu i może zawierać praktycznie dowolne treści, pod warunkiem, że jest zapisana w pliku BMP w katalogu C:\windows. Jeżeli używasz Active Desktop możesz także przypisać stronę w formacie HTML jako tapetę. Aby zmienić obrazek tła, kliknij prawym przyciskiem na pulpit, wybierz Właściwości, a następnie przejdź do zakładki Tło. Zobaczysz listę obrazków znajdujących się w katalogu Windows, a kiedy wybierzesz, któryś z nich ujrzysz podgląd tego, jak będzie wyglądał pulpit, więc możesz sprawdzić, czy będzie Ci się podobał. Zaznacz opcję Wyśrodkowane, aby umieścić obrazek centralnie na pulpicie, lub jeśli masz powtarzający się wzór, możesz spróbować opcji Sąsiadująco, aby utworzyć mozaikę pokrywającą cały pulpit.

eFX umożliwia oskórowanie Windows. Ściągnij go ze strony skintacular.com/thirty4

Active Desktop jest jednym z tych elementów Windows, które można kochać, albo nienawidzić. Po raz pierwszy pojawił się razem z IE4 dla Windows 95, a jako standard został wprowadzony w Windows 98. Active Desktop zrewolucjonizował sposób w jaki mógł wyglądać system Windows. Jednak trzeba mieć na uwadze, że pochłania on znaczną część zasobów pamięci i mocy obliczeniowej i nie powinieneś nawet o nim marzyć, jeżeli nie posiadasz więcej niż 32 MB pamięci RAM.
Active Desktop jest instalowany domyślnie razem z IE4, lub Windows 98, ale na pierwszy rzut oka nie wiele zmienia. Możesz zobaczyć okno z kanałami po prawej stronie pulpitu, ale cała reszta musi zostać ręcznie ustawiona. Jest to, według nas, dobre podejście, gdyż daje wolność w zaspokajaniu swoich potrzeb estetycznych, a przecież właśnie o to w całym tym dostosowywaniu chodzi. Jedną z największych

zalet jest interfejs podobny do Internet Explorera, umożliwiający wyświetlanie zawartości dowolnych folderów na dysku w postaci stron HTML. Jeżeli chcesz obejrzeć jakąś grafikę, po prostu kliknij na niej, a po lewej stronie ukaże się podgląd obrazka. Masz otwarty folder, a chcesz obejrzeć stronę WWW? Po prostu wpisz adres internetowy do paska adresu i gotowe. Nie potrzeba odpalać osobnej kopii programu Internet Explorer. Aby rozjaśnić swoje foldery, możesz im przypisać obrazek tła. Aby tego dokonać, przejdź do menu Widok, Opcje folderów i wybierz Styl sieci Web. Kliknij prawym przyciskiem na folder, który chcesz zmienić i wybierz opcję Dostosuj ten folder, a potem wybierz dowolny plik graficzny jako tło. Ci, którzy pamiętają czasy Windows 95, prawdopodobnie mają w pamięci osobny zestaw dodatków wizualnych, o nazwie MS Plus. Wszystkie jego funkcje są teraz standardowo zintegrowane z Windows 98. Zalicza się do nich możliwość korzystania ze schematów wyglądu, dźwięku i kilka innych opcji. Podczas gdy wiele z nich trąci nieco amerykańskością, niektóre mogą okazać się naprawdę przydatne. Oczywiście zawsze możesz wybrać, które elementy chcesz aktualnie używać.

Istnieje także całe mnóstwo zewnętrznych programów pozwalających skorzystać z tematów Windows. Wiele z nich obsługuje skóry, które zmieniają oryginalny wygląd obiektu przez dodanie koloru, lub tekstury. Jak daleko się posuniesz, zależy wyłącznie od Ciebie. Możesz się zdecydować na "oskórowanie" jednego programu, na przykład Internet Explorera, lub WinAmpa, albo całego systemu operacyjnego. Bardzo wiele aplikacji pozwala zmieniać sposób w jaki wyświetlane są okienka Windows, jednak najbardziej popularny jest chyba WindowBlinds. Bardzo duże archiwum skór do różnych aplikacji można znaleźć pod adresem www.skinz.org.

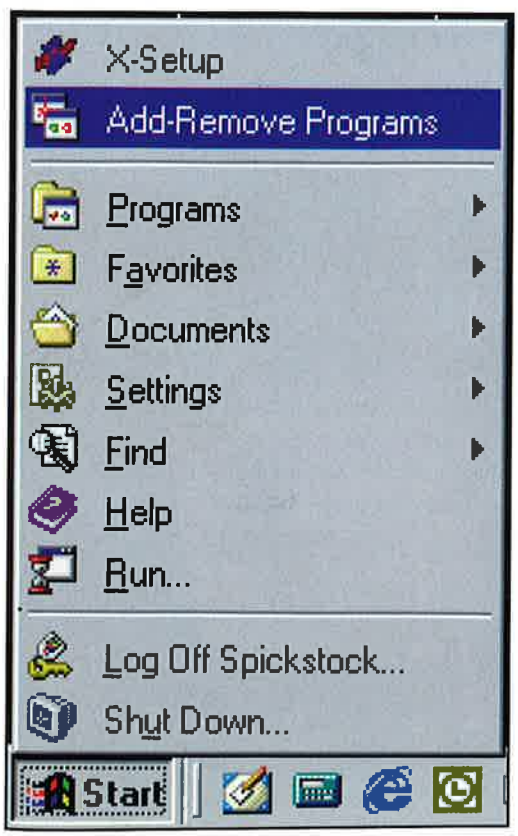
Jeżeli jesteś się naprawdę odważny, możesz pokusić się o ekstremalne dostosowanie. Proces ten sprowadza się do całkowitej zmiany wyglądu i zachowania się Windows. Efekt ten można osiągnąć na dwa sposoby: poprzez program zmieniający powłokę, albo zmieniając tylko wygląd i układ standardowego interfejsu. Jednym z najprostszych, a zarazem najdziwaczniejszych sposobów na zmianę wyglądu jest program 3DTop. Po jego odpaleniu natychmiast zmienisz swój interfejs w trójwymiarową przestrzeń. Możesz się poruszać po pulpicie w trzech wymiarach, zmieniać kształt ikon, przeciągać i upuszczać, obracać i przesuwać w 3D - bardzo ciekawe doświadczenie. 3Dtop wymaga posiadania sterowników OpenGL, więc jeżeli Twoja karta nie wspiera tego standardu, efekt może okazać się rozczarowujący.

Stwórz przyciski

Talisman jest kompletnym, zmienionym interfejsem użytkownika dla Windows, który pozwala tworzyć własny wygląd systemu. Zaprojektowany, aby udostępnić całą moc drzemiącą w Windows, jest prosty, a jednocześnie daje naprawdę duże możliwości. Można na przykład tworzyć zupełnie nowe przyciski, nawet przezroczyste, o których będziesz wiedział tylko Ty.

NextSTART jest jednym z naszych ulubionych programów. Wykorzystuje on system menu, które mogą zostać wbudowane, a nawet zastąpić standardowe Menu Start Windows.

Programy zmieniające powłokę systemu to już zupełnie inna zabawa. One kompletnie usuwają interfejs Windows i zastępują go swoimi własnymi bibliotekami. Ale nie powinieneś używać tego typu aplikacji, jeżeli nie jesteś przygotowany na poważne eksperymenty, gdyż są one zazwyczaj radykalnie odmienne od standardowych Windows i może się okazać, że na przykład nie będzie możliwe korzystanie z niektórych programów. Mimo wszystko uważamy, że nowe powłoki są bardzo interesującymi programami i warto na nie rzucić okiem. Polecamy dwa najlepsze: Outsider 99 i LiteStep.



Dodaj ikonki Panelu Sterowania do Menu Start - uruchamiaj programy jednym kliknięciem.

Darmowy Internet

W sieci właśnie trwa potężna akcja rozdawania oprogramowania za darmo, a Ty nawet o niej nie wiedziałeś! Wskocz do wagonu Internetu i ściągnij darmowe uaktualnienia, morze porad i dowolne, darmowe oprogramowanie, o jakim tylko możesz pomyśleć.

Co byśmy zrobili bez Internetu? Bez wątpienia stanowi on największy przełom w telekomunikacji od momentu, gdy Bell podniósł słuchawkę i zadzwonił do domu. Połączył on ze sobą ludzi na całym świecie, a w światku komputerowym umożliwił osobom o wspólnych zainteresowaniach rozwiązywanie rozmaitych problemów.

Potężnym problemem w korzystaniu z Internetu jest fakt, że jest on ... potężny. Nawet nie próbujemy sobie wmówić, że na dwóch stronach jesteśmy w stanie zmieścić choćby ułamek oferowanego w sieci oprogramowania, ale postaraliśmy się przekazać informacje o, według nas, najlepszych serwisach.

Oprac. Łukasz Nowak

Porady Windows

ActiveNetwork
www.activewin.com
Przedtem nazywany ActiveWindows, serwis zawierający wszystkie informacje i plotki o produktach Microsoftu znajdujących się w fazie testów, a także całą masę ogólnych porad dla użytkowników Windows.

Windows 98 Central
www.win98central.com
Serwis oferujący ogólne, codzienne informacje oraz dokładne artykuły dotyczące Windows, dodatkowych funkcji i łatek. Doskonałe sekcje poświęcone pomocy użytkownikom, Rejestrowi i wielu innym tematom.

WinPlanet
www.winplanet.com
WinPlanet jest potężnym portalem, opisującym wszystkie nowe produkty sprzętowe i programowe. Posiada także dobrą sekcję pomocy technicznej, zawierającą forum dla osób doświadczających problemów z Windows i komputerami.

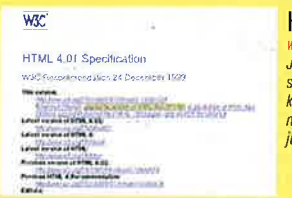
Darmowy e-mail

Polbox
free.polbox.pl
Najstarszy i najbardziej uznany polski serwis oferujący darmowe konta i strony WWW. Na początku wszyscy zastanawiali się, jak to może działać, ale mnogość obecnych serwisów tego typu najlepiej świadczy o opłacalności takiej inwestycji.

KKI
www.kki.net.pl
Krakowski nieKomercyjny Internet jest jednym z mniejszych serwisów. Być może nie oferuje dużo miejsca na dysku (6 MB), ale za to jest szybki i stabilny. Nie trzeba czekać godzinami, żeby ściągnąć z niego pocztę, a serwery prawie nigdy nie padają.

HotMail
www.hotmail.com
Jest darmowy, a dzięki interfejsowi HTML można odebrać pocztę z każdego komputera wyposażonego w przeglądarkę WWW. A na dodatek program Outlook Express 5 posiada zintegrowane narzędzia do zakładania nowych kont na tym serwisie.

Encyklopedie



HTML 4.01 Spec
www.w3.org/TR/REC-html40
Jest to oficjalna specyfikacja HTML konsorcjum W3C, w której każdy tag jest dokładnie opisany. Cały serwis jest skarbnicą informacji o HTML i kierunku rozwoju sieci.

Britannica.com
www.britannica.com
Zawartość doskonałej Encyklopedii Britannica jest dostępna przez sieć, za darmo, wraz z powiązanymi artykułami z 76 największych pism i linkami do 125.000 stron WWW. Doskonałe narzędzie wyszukiwawcze.

Internet Movie Database
www.imdb.com
Serwis ten urósł do największego źródła informacji o filmie, wideo i DVD w sieci, katalogując każdy powstający film, czy to na celuloidzie, czy w telewizji. Jeżeli potrzebujesz czegokolwiek z dziedziny filmu - trzeba zacząć od tego.

Internet Explorer

Podstawy Windows 98

Używaj Internet Explorera efektywnie, a wkrótce rachunki telefoniczne przestaną ci się śnić po nocach.

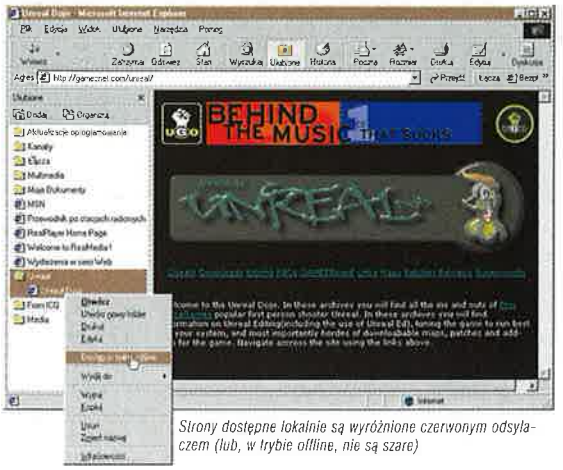
Internet coraz szybciej staje się częścią naszej codzienności, czy to ze względu na nasze zainteresowanie najnowszymi wiadomościami, zorientowanie się co do cen różnych produktów, które chcemy kupić, czy też po prostu, aby zapewnić swojemu pecetowi odpowiednio sprawne działanie. Dzięki wbudowanym opcjom internetowym, Windows sprawia, że wszystko to staje się tak łatwe jak nigdy dotąd, jednocześnie jednak może to zapędzić nas w niebezpieczną pułapkę surfowania, co do której istnienia zorientujemy się w momencie, gdy przyjdzie rachunek za telefon odzwierciedlający naszą niepohamowaną internetową namiętność. Ale w Internet Explorerze istnieje wiele kruczków, których nauczenie się umożliwi zminimalizowanie strat pieniężnych. Dzięki nim szybko zaczniesz czerpać z Internetu prawdziwą przyjemność, bez narażania się na przykre niespodzianki. Nasz artykuł powinien pokazać ci właściwą drogę.

Dobre rady

- Zaopatrz się w najnowszą wersję Internet Explorera - oferuje ona dodatkowe funkcje; znajdziesz ją na naszym kompakcie.
- Kiedy dokonujesz zakupów w sieci, rób to na bezpiecznych stronach - spójrz czy w prawym, dolnym rogu przeglądarki pojawi się charakterystyczny znaczek.
- Nie szperaj w opcjach internetowych IE, jeśli nie jesteś w pełni świadomy, co robisz. Możesz łatwo narazić swoje bezpieczeństwo w Internecie.
- Nie uruchamiaj programów ani nie otwieraj dokumentów, które ściągną też z Internetu, chyba że jesteś pewny, że pochodzą z zaufanego źródła. Zawsze istnieje szansa, że są zakażone przez wirusa.
- Nigdy nie ujawniaj nikomu swojego hasła e-mailowego czy internetowego. Traktuj je jak klucze od swojego domu

Ulubieńcy zaoszczędzą twój czas

Odpowiednie uporządkowanie pozycji w opcji Ulubione to najlepszy sposób na znaczne zredukowanie wysokości rachunków telefonicznych. Idea jest prosta: każda strona internetowa, na którą chętnie wrócisz po pierwszych odwiedzinach może zostać zapamiętana i przechowana na twoim komputerze, abyś nie musiał znowu staczać bitew z przeglądarkami, by



Strony dostępne lokalnie są wyróżnione czerwonym odsyłaczem (lub, w trybie offline, nie są szare)

ją ponownie odnaleźć. Główny problem polega na tym, że jeśli bez opamiętania zaczniesz wszystko przenosić do folderu Ulubione, wkrótce zapanuje tam taki bałagan, że będziesz miał tyle samo problemu ze zlokalizowaniem danej pozycji na liście, co odszukanie odpowiedniej strony internetowej. Rozwiązanie to posłużenie się opcją Organizuj ulubione..., aby stworzyć odpowiednie podfoldery. Jeśli postarasz się, możesz tu dokonać jeszcze większego poszatkowania, klikając prawym przyciskiem myszki na istniejącym folderze i wybierając Nowy folder. Kiedy uda ci się już zarysować strukturę swoich "ulubieńców", dane pozycje możesz łapać i upuszczać na małą ikonkę z prawej strony adresu internetowego (URL), aby się przenieść do danej witryny. Jeśli zapomniałeś dodać daną stronę do Ulubionych, możesz kliknąć ikonę Historia na pasku zadań, aby zobaczyć listę ostatnio odwiedzonych miejsc (przedstawioną chronologicznie). Kiedy znajdziesz daną stronę, kliknij jedynie prawym przyciskiem myszki i wybierz Dodaj do ulubionych.

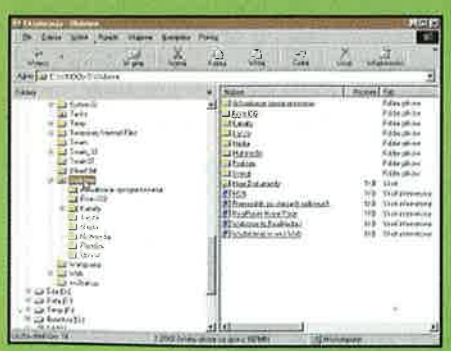
Przeglądanie stron w trybie offline

Strony internetowe mogą być generalnie podzielone na dwie kategorie: te, które są używane tylko jeśli są zawsze aktualne, takie jak witryny z informacjami, oraz strony typu "encyklopedycznego", które są równie użyteczne, mimo że nie są uaktualniane zbyt często. Jeśli wracasz regularnie na pewne strony z tej drugiej kategorii, warto sprawić, aby były one dostępne w trybie offline, dzięki czemu ich przeglądanie nie będzie oznaczało wydawania pieniędzy na połączenia telefoniczne! Najprościej jest ściągnąć sobie taką stronę za pomocą opcji Zachowaj jako z menu Plik; musisz tu wybrać opcję Strona sieci Web, kompletna. Inny sposób to kliknięcie prawym przyciskiem myszki na Ulubionych i wybranie opcji Dostęp w trybie offline. Uruchomi to Kreatora ulubionych w trybie offline, który poprowadzi cię za rączkę przez proces ściągania stron. Korzyść płynąca z drugiego sposobu polega na tym, że może on kopać w poszukiwaniu elementów do ściągnięcia na głębokości więcej niż jednego łącza z danej strony, ale pamiętaj, że struktura linków może doprowadzić cię do masywnych plików, które zaczną być ściągane na twój dysk, jeśli przesadzisz z ilością poziomów, które mają być uwzględnione. Kiedy już strony zostaną udostępnione w trybie offline, możesz je przeglądać tak, jakbyś był połączony z Internetem. Po prostu anuluj

Wiosenne porządki

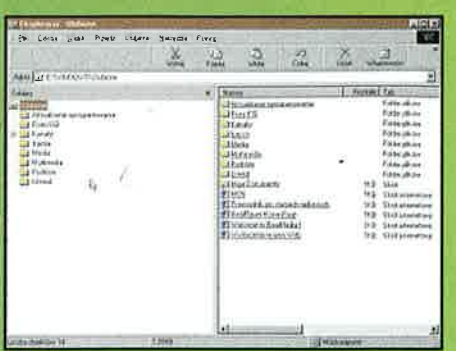
Wprowadź ład za pomocą Eksploratora Windows

Jeśli używasz IE od dłuższego czasu, bardzo prawdopodobne jest, że twój folder z Ulubionymi wymaga uporządkowania. Można tego dokonać o wiele prościej za pomocą Eksploratora Windows niż w samym Internet Explorerze. Jak?



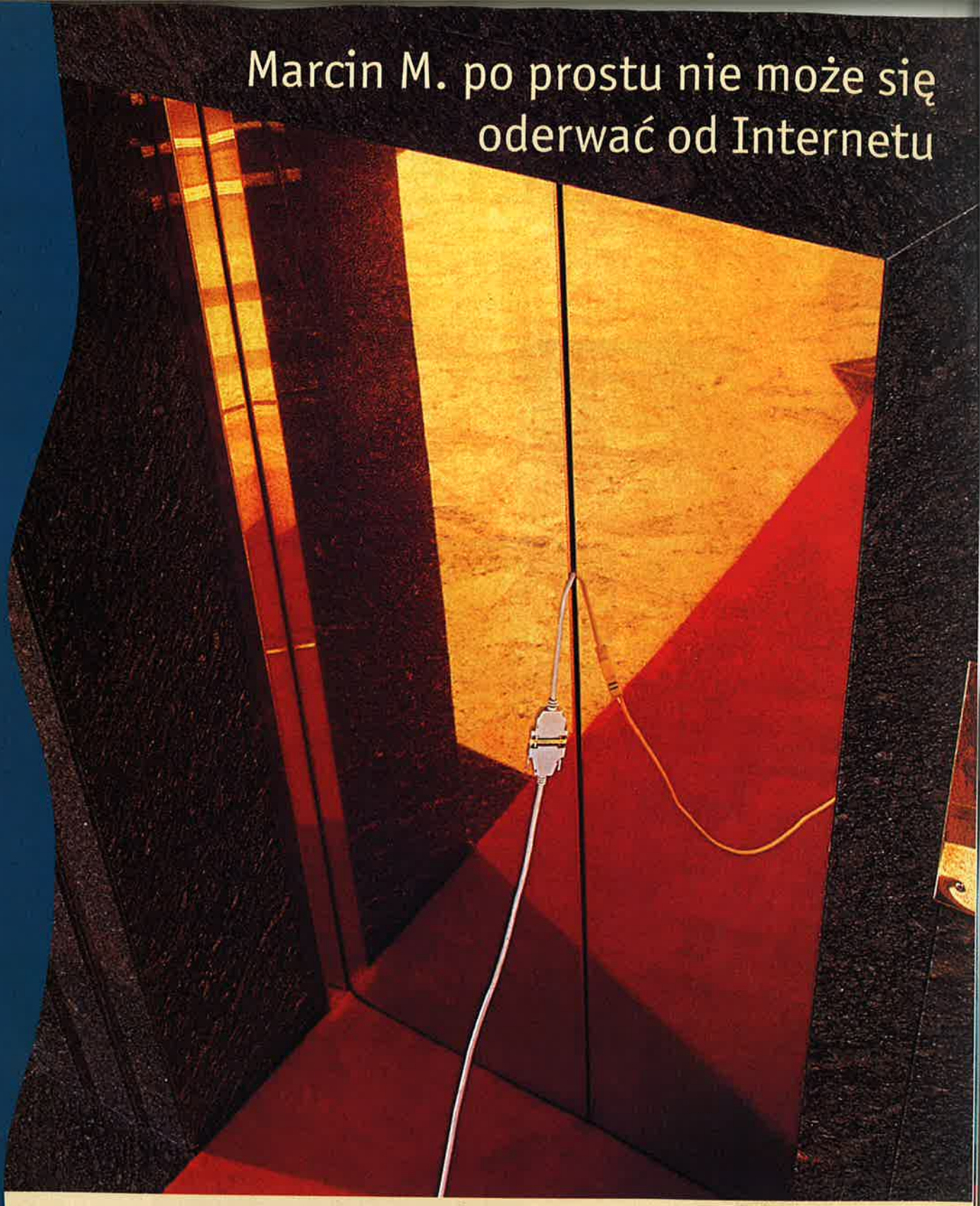
1 *Twoje Ulubione są przechowywane w dwóch miejscach, przeważnie w C:\Windows, ale jeśli twój komputer posiada profile wielu użytkowników, prawdopodobnie spotkasz je w C:\Windows\NazwaProfilu>. Spróbuj w Eksploratorze Windows dojść do nich, zanim zdecydujesz się na kolejny krok*

2 *Kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy, Skrót. Wpisz explorer /e,/root,"c:\windows" (lub bieżącą lokalizację Eksploratora) i kliknij Następny. Wpisz Eksploracja moich ulubionych i kliknij Zakończ. Skrót ten uruchomi Eksploratora, który odnosi się tylko do twoich ulubionych w Internecie*



3 *Teraz możesz posłużyć się opcjami Eksploratora, aby zaprowadzić porządek. Kliknij prawym przyciskiem myszki i wybierz Nowy, Folder, aby stworzyć łatwą do przemieszczania się strukturę. Przenoszenie Ulubionych staje się w tym momencie jedynie sprawą ich chwytania i zrzucania w nowe miejsca. Aby usunąć daną pozycję, kliknij na nią i wciśnij klawisz [Delete]*

Marcin M. po prostu nie może się oderwać od Internetu



Dla niego i takich jak on uruchomiliśmy W@P Idea – dużo wygodniejszy, bo bezprzewodowy dostęp do stron internetowych. Przez telefon. Dzięki W@P Idea można w każdej chwili sprawdzić program kin i notowania na giełdzie albo wyszukać hotel lub restaurację – zakres usług i udogodnień jest praktycznie nieograniczony. Wystarczy tylko zostać Abonentem sieci Idea i mieć aparat z przeglądarką WAP. Jeśli zdecydujesz się teraz, dostaniesz telefon Motorola Shark T2288* z dostępem do Internetu po promocyjnej cenie

*) Aparat posiada blokadę SIM lock umożliwiającą korzystanie z niego jedynie z kartami SIM w sieci Idea.

199 zł / 0 zł
[netto] [aktywacja]

tylko teraz

MOTOROLA

1800 GSM 900

IDEA optima

już 83% Polaków w zasięgu

www.idea.pl bezpłatna infolinia: 0 800 123456

swoje połączenie i kliknij na daną pozycję w folderze Ulubione. Aby otrzymać najbardziej aktualną wersję strony, kliknij na niej prawym przyciskiem myszki i wybierz Synchronizuj.

Ograniczenie dostępu do podejrzanych miejsc

Jeśli z twojego komputera korzystają twoje dzieci, jednym z najlepszych sposobów zapewnienia, aby Internet był używany bezpiecznie i bez narażania na koszty, jest ustawienie Klasyfikatora treści. Dzięki temu prostemu narzędziu możesz być pewny, że twoje pociechy będą mogły dotrzeć jedynie do stron, które zostały odpowiednio zakwalifikowane przez specjalne stowarzyszenie - RSACi (The Recreational Software Advisory Council for Internet - Rada Kontroli Komputerowych Programów Rekreacyjnych). Możesz wybrać poziom języka, ilość nagości, przemocy i seksu (w przypadku języka wartości rozciągają się od nieobraźliwego żargonu, przez łagodne inwektywy do obscenicznych gestów i wulgarnego języka). Ponadto, jeśli jakieś miejsce pojawia się w liście Historia zbyt często, również ono może być zablokowane. Ustawienie Klasyfikatora treści znajdziesz w panelu kontrolnym Opcje internetowe w Narzędziach. Aby zacząć, musisz w zakładce Zawartość kliknąć Włącz... na pasku Klasyfikator treści. Wtedy możesz wybrać odpowiedni poziom nadzoru. Przenieś się do zakładki Ogólne, wyłączając opcję Użytkownicy, możesz oglądać witryny, które nie mają klasyfikacji, kliknij na Zmień hasło... i OK. Do redefinicji danego poziomu zabezpieczenia możesz powrócić w dowolnym momencie, klikając Ustawienia i wprowadzając swoje Hasło opiekuna - jeśli chcesz określać to ręcznie, wejdź do zakładki Witryny zaakceptowane, aby określić dostęp lub jego brak. Pamiętaj jednak, że Klasyfikator treści działa tylko z Internet Explorerem - jeśli chcesz użyć innej przeglądarki, będziesz musiał posłużyć się jakimś narzędziem działającym we wszystkich programach internetowych, na przykład CyberPatrol.

Spraw, by IE nadawał się do życia

Aby cieszyć się z opcji oferowanych przez Internet Explorera, nie musisz łączyć się z siecią. Ponieważ jest on integralną częścią pulpitu, możesz nadać wygląd sieciowy każdemu oknu Windows. Na przykład możesz w łatwy sposób stworzyć zbiór odnośników do stron offline, które zachowałeś na swoim twardym dysku, posługując się Notatnikiem, jeśli znasz język HTML. Jeśli nie znasz, będziesz musiał wykorzystać jakieś odpowiednie narzędzie, na przykład FrontPage Express. Jeśli nie posiadasz go w swoim komputerze, wejdź na stronę Windows Update i dokonaj aktualizacji najnowszej wersji Internet Explorera. Proces dodania nowej zawartości jest śmiesznie prosty - otwierasz jedynie okno, wybierasz Dostosuj ten folder z menu Widok i klikasz na Utwórz lub modyfikuj dokument HTML z listy danych opcji. Sprawi to, że zostanie uruchomiony FrontPage Express. Teraz możesz zacząć dodawać dowolną ilość grafiki i odnośników do innych elementów w danym systemie zawartości, lub nawet w Internecie. Aby zachować swoją pracę, po prostu kliknij Zachowaj i zatrzymaj nazwę, którą nadał FrontPage (zwykle jest to Folder.htt). Dzięki FrontPage Express dostosowywanie folderów to miła i dająca satysfakcję zabawa, może też to stanowić świetną wprawkę w projektowaniu prawdziwych stron WWW.

Wejdź do sieci

Jak go podłączyć do Internetu?

Przeważająca większość pecetów dostępnych na rynku dzisiaj jest gotowa do pracy z Internetem, innymi słowy - posiadają zainstalowany modem i działają w środowisku Windows 98, który daje ci całe niezbędne oprogramowanie. Od tego momentu cała procedura sprowadza się do zapisania się u jakiegoś dostawcy usług internetowych (Internet Service Provider), czyli do miejsca, do którego będziesz dzwonił, by połączyć się z siecią, a już za parę chwil możesz być gotowy do surfowania. Co do wyboru ISP, wybór jest dość spory, z różnymi dostępnymi usługami, z różnymi opłatami, a nieraz i całkowicie za darmo, jedynie za koszt połączenia telefonicznego.

Użyteczne adresy

Sieć ci pomoże

www.yahoo.co.uk
Yahoo! to olbrzymi katalog internetowy. W przeciwieństwie do wielu wyszukiwarek, skupia się na wyszukiwaniu za pomocą kategorii.

info.icm.edu.pl
Polska wyszukiwarka, która kataloguje jedynie nasze rodzime strony. Bardzo dobra, jeżeli chcesz ograniczyć obszar poszukiwań jedynie do naszego kraju.

windowsupdate.microsoft.com
Jeśli w naszym tekście nie znalazłeś omówienia jakiejś opcji (przede wszystkim dotyczącej FrontPage Express), odwiedź witrynę Windows Update.

www.microsoft.com/windows/ie/default.htm
Strona domowa Internet Explorera. Jeśli szukasz nowej wersji przeglądarki lub chcesz dokonać w niej jakichś zmian, zacznij od tego miejsca.

www.totalise.net
Ciekawy pomysł - zapisz się na bezpłatne konto internetowe, aby zdobyć udziały w tej firmie!

www.freenetname.co.uk
Kiedy już zdobędziesz doświadczenie w pracy z FrontPage Express, możesz zapragnąć zaanonsować swoją obecność w Internecie. Freenetname dostarczy ci miejsce w sieci i nazwę domeny (www.yourdomainhere.co.uk) całkowicie za darmo!

Inne przeglądarki też są łatwe w obsłudze

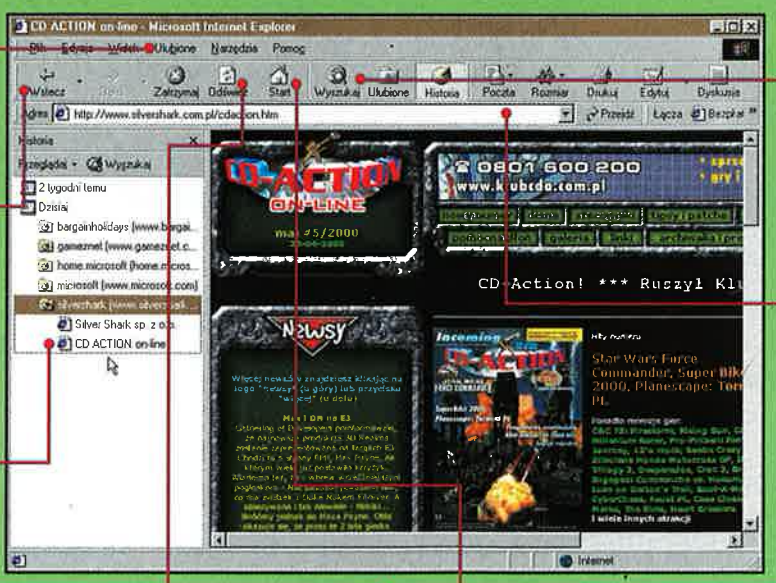
Internet Explorer to nie jedyna przeglądarka na rynku, a w miarę, gdy stajesz się coraz większym ekspertem w szperaniu po sieci, może ci przyjść ochota na wypróbowanie na przykład Netscape Navigatora. Niektóre strony w sieci są przeznaczone dla konkretnych przeglądarek. To właśnie w tym momencie odkryjesz, jak wiele "ciasteczek" udało ci się zebrać przez całe miesiące pracy i o ile pragniesz przypominać o sobie tysiącom stron, które ponownie odwiedzasz, będziesz musiał podzielić się nimi z innymi przeglądarkami. Na całe szczęście Internet Explorer posiada zarówno opcję importu, jak i eksportu dla Ulubionych i "ciasteczek", a więc o ile od czasu do czasu dokonujesz synchronizacji, będziesz mógł się cieszyć z bezproblemowego surfowania. Aby zacząć operację, wybierz Plik, Import i eksport, kliknij Następny i dalej kieruj się wskazówkami.
Nauka posługiwania się Internet Explorerem nie tylko umożliwi zaoszczędzić pieniądze, ale sprawi też, że szperanie w sieci staje się naprawdę wdzięcznym doświadczeniem. Będziesz w stanie zlokalizować strony, do których musisz dostać się szybciej, a dzięki FrontPage'owi po niewielkiej ilości udanych eksperymentów będziesz w stanie zaznaczyć swoją własną obecność w Internecie, umieszczając w nim swoje prywatne witryny. □

Oprac. Mariusz Turowski

Między-mordka Explorera

Pierwszych 5 minut z Internet Explorerem

Internet Explorer kontynuuje tradycję Windows związaną z maksymalną intuicyjnością operacji w nim przeprowadzanych, ale skorzystanie z naszych rad powinno pomóc ci na jeszcze szybsze zaprzyjaźnienie się z działaniem aplikacji.



Ulubione
Otwiera listę stron, które wyróżniłeś jako warte odwiedzenia. Możesz przeciągnąć tu daną stronę bezpośrednio z paska adresowego za pomocą małej ikonki IE.

Przyciski nawigacji
Za pomocą przycisków Dalej i Wstecz możesz skakać między stronami, które odwiedziłeś podczas obecnej sesji z programem. Strzałka skierowana na dół, którą widzisz przy przyciskach, pozwala ci wykonać bardziej precyzyjny skok do konkretnej strony.

Historia
Pokazuje katalog wszystkich miejsc, które odwiedziłeś. Możesz wrócić do dowolnej lokacji, klikając jej nazwę. Drugie kliknięcie na ikonie Historia ukrywa jej pole w oknie przeglądarki.

Wyszukaj
Szukasz konkretnego tematu? Wprowadź kilka słów kluczowych do odpowiedniego paska, a IE zasugeruje ci kilka miejsc, które powinieneś odwiedzić.

Pasek adresowy
Tutaj wprowadza się adresy sieciowe (URL), które widzisz na ogłoszeniach lub w naszym piśmie. Na przykład wpisz tu www.silvershark.com.pl i wciśnij [Enter].

Odśwież
Jeśli uzyskasz komunikat o błędzie podczas ładowania strony, spróbuj kliknąć przycisk Odśwież - spowoduje to próbę nowego połączenia się z danym miejscem.

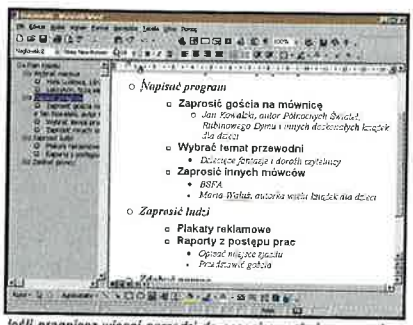
Start
Powraca na twoją domową stronę, którą możesz ustawić w panelu kontrolnym Opcji internetowych (menu Narzędzia).

Sekrety Worda

Wydaje Ci się, że znasz swój edytor

Niektóre z najprzydatniejszych funkcji Worda są dosyć głęboko zakopane w systemie menu. Po przeczytaniu tego artykułu, dowiesz się o kilku sekretach, które pomogą Ci w codziennej pracy.

Edytor tekstów? Wiadomo: przy pomocy tego czegoś fajnie się pisze listy i notuje; musisz tylko nauczyć posługiwać się klawiaturą. No, niezupełnie. Urok pisania w komputerze jest niezaprzeczalny, na przykład w momencie, gdy zmienisz zdanie na temat tego, co właśnie przed chwilą wklepałeś; niefortunne wyrażenie możesz przepisać lub przenieść w inne miejsce swojego tekstu, bez konieczności zaczynania wszystkiego od początku. I nawet jeśli twoja działalność ogranicza się



Jeśli pragniesz więcej narzędzi do organizowania i poruszania się po tekście, widok Konspektu oraz mapa dokumentu ułatwią ci zorientowanie się, jak wygląda struktura dokumentu.

do wycinania i wklejania, i tak warto skorzystać z pomocy tego narzędzia. Microsoft Word jest o wiele potężniejszy i przy jego pomocy możesz wyczyniać prawdziwe cuda. Znajdują się tam liczne przydatne narzędzia, w które Word wyposażony jest już od prawie 10 lat, od chwili, w której się narodził (gdy jeszcze istniał w swoich wersjach pod DOS i Mac). Inne dodano niedawno. Z powodu zaledwie 35-stronicowej instrukcji oczywiste jest, że niektóre z cech tej aplikacji pozostają zasłonięte przed świadomością szerszego grona zwykłych użytkowników. Właśnie dlatego nasze pismo postanowiło przynieść Wam garść rad na temat najporęczniejszych, a jednocześnie mało znanych narzędzi, w które wyposażony jest Word, od skrótów klawiaturowych, z których nieraz naprawdę warto korzystać, po sposób zorganizowania sobie pracy tak, aby nie było potrzeby robić wszystkiego "na piechotę".

Harmonia słów

Większość ludzi nie zawraca sobie głowy korzystaniem z szablonów, ponieważ w większości wersji Worda dostarczone szablony spowalniają pracę, wymagając najpierw przebrnięcia przez niezliczoną ilość okienek dialogowych. Mimo to warto skomponować na przykład szablon listów, w którym umieścisz swoje nazwisko i adres, których nie będziesz musiał w kółko przepisywać. Wybierz Plik, Nowy... (nie klikaj białej ikonki na pasku narzędzi, bo zostanie otwarty pusty dokument), aby dostać się do własnych szablonów Worda, lub, co jest trochę prostsze, stwórz nowy dokument ze swoim własnym nazwiskiem i adresem sformatowanymi w sposób, który ci odpowiada, wybierz Wstaw, Data i godzina..., i zaznacz Aktualizuj automatycznie, aby zawsze umieszczać aktualną datę i godzinę w każdym liście. Teraz kliknij Plik, Zapisz jako..., oraz Word - szablon dokumentu (z rozszerzeniem .dot) w menu Zapisz jako typ.

Dodanie własnych makr czy ulubionych poleceń do paska narzędzi i menu również nie jest trudne - przekonaj się, czytając przewodnik w ramkach. W Wordzie 2000 możesz też zmienić sposób zachowania się poszczególnych menu. Ponieważ każdy posługuje się w swojej pracy różnymi zestawami opcji, pomysł polega na tym, że Word automatycznie dostosowuje menu dla ciebie, pokazując tylko te komendy, których ostatnio używałeś, tak, że możesz dość szybko dotrzeć do funkcji, które są ci właśnie potrzebne. Pozostałe opcje pokazują się po jakimś czasie; możesz też kliknąć podwójną strzałkę, aby je odsłonić natychmiast, jeśli sam Word działa zbyt wolno jak na twój gust. Jeśli ten wynalazek irytuje cię, możesz go całkowicie wyłączyć - w Narzędzia, Dostosuj..., Opcje. Ale daj mu szansę i przez parę dni popracuj w jego towarzystwie, a okaże się całkiem przydatny, poza chwilami, gdy rzeczywiście chcesz natychmiast mieć przed oczami opcję, której rzadko ostatnio używałeś - ale wtedy naciśnij Shift, zanim wybierzesz dane menu, a rozwiną się wszystkie pozycje.

Miało być inaczej

Na standardowym pasku narzędzi Worda znajduje się przycisk z odwróconym P. Kliknij na niego, a nagle w twoim dokumencie zaroi się od dziwnych znaczków - kropki w miejscu każdej spacji, odwrócone P (zwane znacznikami akapitu) na końcu każdego akapitu oraz strzałki przy każdym wcięciu (i inne, jeśli twój dokument zawiera dodatkowe elementy, takie jak tabele). Są to znaki specjalne (znaki nie drukowane) Worda (zerknij do poradnika "Odszukaj i zastąp", aby dowiedzieć się, jakie korzyści możesz z nich czerpać). Kiedy formatujesz tekst, a Word niezupeł-

Internet

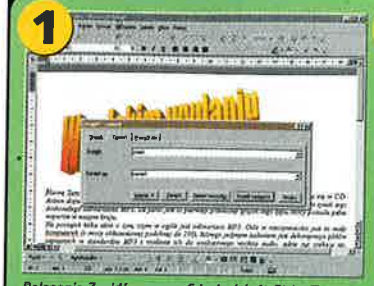
Zapuść się w sieć

Najlepszą stroną w Internecie, która dotyczy wszystkiego, co ma związek z Wordem (a także innymi składnikami pakietu Office) nie jest witryna, z której dokonujemy uaktualnień programu (www.microsoft.com/officeupdate), ale Woody's Office Watch - Office'owe Forum Woody'ego (www.woodyswatch.com/office),

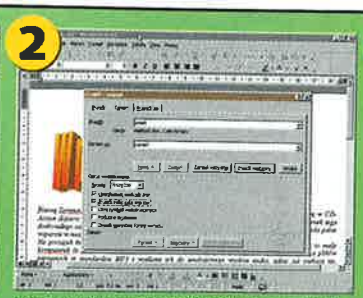
Oto Woody's Office Watch, bardzo przydatna strona, którą znajdziesz pod adresem www.woodyswatch.com/office/.

gdzie można znaleźć podpowiedzi i porady, które naprawdę pomogą ci wycisnąć więcej ze swojej aplikacji. Zasubskrybuj cotygodniowy serwis informacyjny lub przeglądnij jego poprzednie wydania na tej stronie. Warta jest też poznania publikacja Word 97 Annoyances (Word 97 i jego złośliwości) tego samego autora, wydana przez O'Reilly. Liczymy na rychłe wydanie tej książki poświęcone Wordowi 2000, ale i poprzednie wydanie warto przeczytać, aby dowiedzieć się, jak zmienić tego doprowadzającego nieraz do szału Worda w całkowicie zoptymalizowaną aplikację, która działa w taki sposób, jaki ci pasuje.

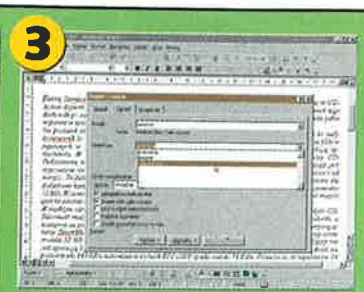
Krok po kroku



Polecenia Znajdź w menu Edycja (skrót Ctrl+F) oraz Zamień (Ctrl+H) w tym samym menu przenoszą cię do dwóch różnych zakładek tego samego okna dialogowego. Możesz w nim dokonać akuratnej podmiany.



Lepsze rezultaty swoich działań osiągniesz, jeśli kliknisz tu przycisk Więcej i wybierzesz opcje, takie jak uwzględnianie wielkości liter czy podmiana tylko całych wyrazów. No już, naprzód mój koniu, wciśnij, co masz wcisnąć.



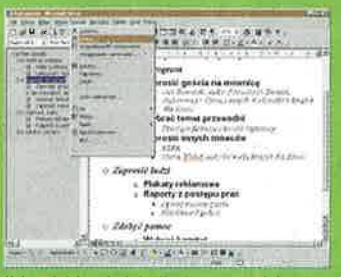
Jeśli wybierzesz Odszukaj wszystkie formy słów..., opcje pasowania do słów zostaną wyłączone, ponieważ oznacza to wyłapanie wszystkich słów z danej rodziny, na przykład "pogoda", "pogodny", "rozpogodzony", więc będziesz w stanie zmienić postać danego słowa.

Opcja Brzmi jak... nie wydaje się zbyt często stosowana, ale w długim dokumencie, gdzie nie jesteś w stanie przypomnieć sobie, jakiej pisowni danego słowa użyłeś, lub w przypadku niecodziennych nazw może się ona okazać naprawdę wartościowa.

Interfejs

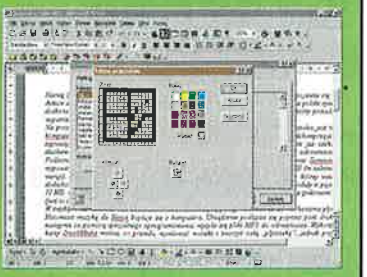
Wyciśnij więcej z pasków narzędzi

Paski narzędzi w Wordzie reagują szybko na to, co dzieje się na ekranie komputera. Gdy na przykład wybierzesz element WordArt, pojawi się natychmiast pasek narzędzi WordArt. Żeby pasek ten był widoczny na twoim ekranie roboczym non-stop, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki w miejscu, gdzie znajdują się paski narzędzi i wybierz go z listy, która się wtedy wyświetli. Paski narzędzi mogą wędrować po całym ekranie i być przytwierdzone w dowolnym jego miejscu.



Najpotężniejsze funkcje Worda są przeważnie zakopane głęboko w systemie menu. Jeśli nie widzi ci się wybieranie Format, Akapit, Wcięcia za każdym razem gdy chcesz zmienić ustawienia dotyczące wcięć, wstaw dodatkowe ikony odpowiadające najczęściej używanym przez ciebie poleceniom na pasku narzędzi lub dodaj je bezpośrednio do menu.

Wybierz Narzędzia, Dostosuj, Polecenia, a ujrzysz listę menu z wszystkimi odpowiadającymi im opcjom, włącznie z tymi, które nie są opcjonalnie wstawione do menu. Wybierz Wszystkie polecenia dla praktycznie wszystkich opcji w Wordzie, lub Makra dla zdefiniowanych przez siebie skrótów klawiaturowych. Teraz kliknij na Modyfikuj zaznaczenie, aby ustalić wygląd poleceń.



Jeśli chciałbyś użyć jakieś ikony, której nie ma na liście, wybierz Edycja obrazka przycisku, aby narysować własną. Kiedy już stworzysz obrazek lub tekst, które ci odpowiadają, po prostu przenieś polecenie tam, gdzie znajdują się paski narzędzi - menu same rozsuną się, robiąc miejsce dla twojego polecenia; pasek wklejenia pokaże ci, gdzie powędruje twój skrót.

nie wydaje się robić to, czego od niego oczekujesz, włącz opcję pokazywania niewidzialnych znaków, aby zobaczyć, w czym tkwi problem.

W przypadku Worda, jeśli zastosujesz format do danego akapitu - zmiana czcionki, powiększenie tekstu lub pokolorowanie go - to wtedy dokonujesz zmiany stylu znacznika akapitu i całego tekstu przed nim aż do poprzedniego znacznika akapitu. Jeśli pod koniec akapitu dodasz więcej tekstu, to albo tworzysz nowy akapit z jego własnym znacznikiem, gdzie przechowywana jest informacja o stylu, albo wstawiasz go przed istniejącym znacznikiem akapitu. Co się stanie, jeśli zmienisz styl drugiego akapitu, a następnie usuniesz pierwszy znacznik akapitu? W starszych wersjach Worda usuwałeś w ten sposób informację o stylu odnoszącą się do pierwszego akapitu i obydwa akapity przyjmowały styl drugiego; w Wordzie 97 oraz 2000, Microsoft w takiej sytuacji zakłada na odwrót - że chcesz zachować styl pierwszego akapitu. Pamiętaj, że znaczniki akapitu zachowują styl (co może oznaczać na przykład zmianę stylu następnego akapitu - sprawdź ustawienie w Styl następnego akapitu w menu Format, Styl, Modyfikuj).

Kolejnym naprawdę dokuczliwym nawykiem Worda jest to, że za wszelką cenę chce cię zmusić do zaznaczenia całego wyrazu, podczas gdy interesują cię w nim jedynie trzy litery. Jeśli klikniesz w środku słowa i przeciągniesz myszkę, by zaznaczyć kilka kolejnych wyrazów, Word podświetla całe słowo, w którym kliknąłeś. Word w tym momencie próbuje ci jedynie trochę pomóc, a poza tym łatwo się z tym uporać - wybierz Narzędzie, Opcje, Edycja i odhacz Automatyczne zaznaczanie całych wyrazów. Wybierz Inteligentne wycinanie i wklejanie, aby sprawić, żeby Word przejął na siebie wstawianie spacji przed i po słowach oraz znaków interpunkcyjnych automatycznie, gdy przenosisz wybrane fragmenty teksty. Odhaczenie jednocześnie Dokonywanie wcięć z lewej klawiszami Tab i Backspace sprawi, że Word oduczy się przesuwania lewego marginesu bez żadnego widocznego powodu. Jeśli chcesz dokonywać wcięcia w tekście, Wypunktowanie jest najszybszym na to sposobem, a w celu wcięcia podsekcji akapitu wciśnij przycisk ze strzałkami, który znajdziesz obok tego do punktowania.

Szybkie rady

Na skróty

Kiedy wklepujesz tekst z klawiatury, zwykle o wiele mniej czasu zajmie posługiwanie się skrótami klawiaturowymi niż odsunięcie ręki od klawiatury, namacanie myszki, zaznaczenie i rozwinięcie właściwego menu. Istnieją dwa główne narzędzia, które warto tu zapamiętać. Naciśnij Shift+F3, aby zmienić pisownię danego słowa - każde wciśnięcie kombinacji oznacza przejście od zmiany pierwszej litery w słowie na dużą do zmiany wszystkich liter w wyrazie na duże. Dzięki temu nie będziesz musiał przepisywać słowa, jeśli niechcący podczas wstukiwania nacisnąłeś klawisz Caps zamiast Tab lub Shift. A jeśli wykonałeś ciąg działań - pisanie, zmiana czcionki i jej rozmiaru - możesz wybrać następny tekst, który chcesz i wcisnąć F4, aby dane polecenie zostało powtórzone.

Mniej więcej konspekt

W większości dokumentów listy same w sobie wystarczą. Ale jeśli musisz rozszerzyć swoją listę i stworzyć z niej dokument, pisząc osobno o każdym z wymienionych punktów, skorzystaj ze szkicownika Worda. Wybierz Widok, Konspekt, lub kliknij odpowiednią ikonkę w lewym dolnym rogu okna aplikacji - zobaczysz hierarchię nagłówków i teksu w swoim dokumencie, którą możesz rozszerzać i przemieniać odpowiednio. Jeśli tak naprawdę chcesz ujrzeć nagłówki bez porządku hierarchicznego widoku konspektu, włącz Mapę dokumentu, aby uzyskać listę nagłówków, w które możesz podwójnie kliknąć w celu dodatkowej nawigacji. A jeśli nie chcesz stosować w swoim tekście stylów typu nagłówek 1, a wolisz, by wszystko to było raczej widoczne na mapie dokumentu, przejdź do Format, Akapit i wybierz Poziom konspektu w celu zorganizowania swojego dokumentu bez ponownego formatowania go.

Miłość - to właściwe słowo

I ostatnie poręczne, tajemnicze narzędzie, to znajdujące się w pobliżu przycisków Kopiuj, Wytnij, Wklej - Malarz formatów. Jeśli sformatowałeś tylko jedno słowo lub akapit w sposób, który przypadł ci do gustu, możesz je wybrać, a następnie kliknąć Malarza formatów, dzięki czemu dany format zostanie skopiowany. Kolejny tekst, który wybierzesz przybiera dokładnie taki sam format, jak skopiowany poprzednio przez Malarza. Kliknij dwa razy na przycisk Malarza formatów, aby pozostał aktywny, a następnie zacznij się poruszać po dokumencie stosując styl, którym posługuje się Malarz w dowolnym jego fragmencie.

Oprac. Mariusz Turowski

5

Możesz też szukać i zastępować formatowania, na przykład zamiast kursywy zastosować pogrubienia, zmienić format poszczególnych słów, zmienić ustawienia akapitu, czy wyróżnić dane słowa określonym kolorem.

6

Jeśli otrzymałeś dokument, w którym zastosowano cudzysłowy proste zamiast drukarskich, zaznaczenie odpowiedniej opcji oznacza zamianę ich w całym dokumencie (wybierz Autokorekta w Narzędzia, a następnie zaznacz odpowiedni kwadrat w zakładce Autoformatowanie podczas pisania, w polu Zmieniaj w trakcie pisania).

7

Wybranie Znak specjalny z rozwijanego menu Specjalny umożliwi ci uporanie się ze skomplikowanymi regularnymi wyrażeniami. Zakres! Graficzny, aby usunąć białe miejsca po GIF-ach ze stron WWW.

8

Kopiowanie z e-maili sprawia, że przeważnie otrzymujesz oprócz samego listu także znaki końca wiersza. Aby je usunąć, zmień potrzebne końce linii na przykładowo @@, a następnie zastąp wszystkie returny na pojedyncze spacje i odzyskaj oryginalne znaczenie znaków @@.

MAGIX
music world V2000

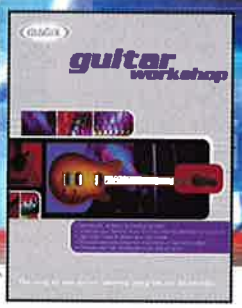
MAGIX music maker V2000 oraz MAGIX music maker V2000 deLuxe
Zbuduj swój muzyczny video-hit!

MAGIX music studio V2000 oraz MAGIX music studio V2000 deLuxe
Zabaw się cyfrowym studiem muzycznym!

MAGIX Soundpools -
Pełen asortyment dodatkowych płyt CD z profesjonalnymi próbkami dźwięku i obrazu.

MAGIX dance maker
Cena specjalna: 120,28 PLN
- w powiązaniu z przesłaniem "karty rejestracyjnej programu MAGIX music maker 2.0" z CD-Action nr 11/99.
PROMOCJA
„Mała fabryka hitów"
CD-Action 10/99

MAGIX playR Red Zora
Mikser muzycznego video.
„Komputerowy magik"
CD-Action 11/99



MAGIX guitar workshop
Łatwy w użyciu program do nauki gry na gitarze, dostosowany do każdych uzdolnień.
Nowość!

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój
Tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysyłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

MAGIX

just more

Podręcznik Windows 98

Dodawanie i usuwanie oprogramowania

W tym miesiącu nasz podręcznik zajmuje się problemem dodawania i usuwania nowych elementów do systemu. Oto obszerne wskazówki, jak rozbudować i sprawnie komunikować się ze swoim komputerem.

Właśnie go wyciągnąłeś z pudełka, podłączasz i... twój lśniący nowy pecet działa znakomicie. Jednak dla wielu to za mało! Już za chwilę zaczniesz instalować soft i przygotujesz listę nie cierpiących zwłoki zakupów kolejnych urządzeń. Drukarka, skaner, kamera cyfrowa - istnieje całe mnóstwo sposobów sprawdzenia wydajności twojego kompa. Instalacja oprogramowania sprowadza się jedynie do wepchnięcia odpowiedniej płytki do czytnika CD. Ale jak można się go pozbyć, gdy nagle stwierdzasz, że na dysku zabrakło miejsca? Co do nowego hardware'u, ten może sprawić jeszcze większe kłopoty. Jeśli doświadczyłeś kiedykolwiek podobnych problemów, nie martw się. W naszej specjalnej podręcznikowej CDAkcji prowadzimy cię za rączkę, gdy chcesz coś zrobić ze swoim pecetem.

Słówka

Narzecze okienne

Driver

Sterownik. **Program, który jest wymagany przez Windows, aby móc skorzystać z danego urządzenia podłączonego do komputera. Kiedy instalujesz sprzęt, prawdopodobnie będziesz musiał właśnie umieścić w systemie odpowiedni driver do niego.**

Urządzenie zewnętrzne

Urządzenie, które dodajesz do swojego peceta, na przykład drukarka czy skaner.

Deinstalacja

Podczas odinstalowywania aplikacji usuwasz ją i różnego rodzaju pliki z danymi z nią związane.

Instalacja

Kopiowanie danych aplikacji na twardy dysk komputera, aby przygotować ją do używania. Robi się to tylko raz, w wymarzonym świecie!

Rejestr

Baza danych obsługiwana przez Windows, w której przechowywane są wszystkie ustawienia wymagane przez aplikacje i sterowniki.

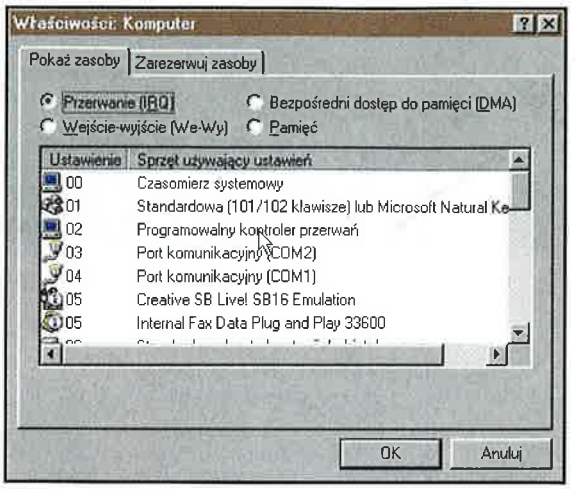
USB

Universal Serial Bus (uniwersalna szyna szeregowa) **- szybki i łatwy sposób skorzystania z funkcji "plug-and-play" twojego komputera, aby podłączać do niego nowy sprzęt.**

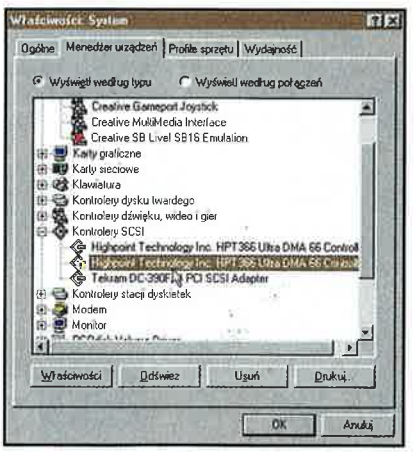
Sztuka deinstalacji

Fakt, słowo "odinstaluj" nie brzmi zbyt miło, ale tak się składa, że to całkiem użyteczna opcja. Podczas odinstalowywania aplikacji usuwasz ją maksymalnie (tak, jak to możliwe) ze swojego systemu. Możesz się zdecydować na ten zabieg, jeśli nie potrzebujesz już danego programu, a w zamian wolisz już raczej puste miejsce na swoim dysku. Jest to również wymagane na przykład w chwili, gdy okres próbny dema danej aplikacji dobiegł końca i nie chcesz lub nie możesz jej już więcej używać.

Z pewnością w zasobach twojego komputera znajduje się cała masa softu, który zainstalowałeś z różnych cover dysków dołączanych do pism. Jeśli chcesz się pozbyć czegoś, co znalazło się w twoim systemie tylko po to, by rzucić na to okiem, z pewnością będziesz chciał wykonać proste posunięcie kliknięcia na danej ikonie i przeniesienia jej do kosza na pulpicie. Nie rób tego! Choć wydaje się to całkiem zgodne z logiką i samego komputera, i tego użytecznego narzędzia, jakim jest kosz, to nie zadziała. Jedyne co osiągniesz, to skasowanie pojedynczego pliku - typu .exe, czyli wykonawczego (z ang. executable). Typowe programy składają się z o wiele większej ilości plików z danymi i bibliotekami, które nie są "execami". Podczas instalacji aplikacji mnóstwo plików może zostać umieszczonych w twoim systemie, w jego różnych miejscach. Poza tym większość programów dokonuje subtelnych zmian w rejestrze Windows, aby zachować wprowadzone ustawienia. Istnieje tylko jeden sposób (a właściwie dwa, ale o tym dalej), aby właściwie wyczyścić dysk twardy twojego peceta. Wewnątrz Panelu sterowania Windows znajdziesz narzędzie zwane Dodaj/Usuń programy. Kiedy na nie klikniesz, Windows wyświetli wszystkie programy, których instalację w systemie wykrył. Teraz jedyne, co masz zrobić, to przewinąć listę w celu znalezienia danej aplikacji, zaznaczenie jej i kliknięciem przycisku Dodaj/Usuń... Windows postara się usunąć maksymalną ilość danych związanych z programem. Przeważnie jednak napotka tu na problemy - nie jest w stanie zlokalizować wszystkich plików, a niektóre są właśnie używane.



Zobacz, jak twój peceet wykorzystuje najważniejsze zasoby sprzętowe w Menedżerze urządzeń.



Windows da ci znać, co działa, a co działać nie chce: żółty wykrzyknik to tylko informacja dla ciebie, ale czerwony krzyż oznacza już, że coś tu nie gra. Kliknij urządzenie, aby uzyskać więcej szczegółów.

Czasami program nie przekazuje Windows wszystkich informacji, których system potrzebuje w celu przeprowadzenia procesu deinstalacji. W takich momentach z pomocą przychodzą komercyjne, specjalistyczne pakiety narzędzi zwanych Deinstalatorami, które są w stanie wytropić wszystkie pliki programowe i pozbyć się ich. Narzędzia takie są również w stanie przenieść lub przekopiować całą aplikację w inne miejsce, na inny komputer - zatem w chwili przeprowadzania upgrade'u swojego sprzętu okazują się czymś, czego wartości nie sposób przecenić.

Dodawanie nowych urządzeń

Przyjemność pracy z komputerem w pełni odsłania się w momencie, gdy dodajesz coś do niego: jakieś nowe urządzenia, sprzęt, by wzbogacić system. Kamery, nagrywarki CD, drukarki - zagwarantują one świetną zabawę. Jednak dodawanie takich urządzeń do systemu może okazać się procesem pełnym pułapek i technicznych problemów, które będziesz musiał rozwiązać. Na całe szczęście dzisiaj nowy sprzęt jest o wiele łatwiej zainstalować niż to miało miejsce jeszcze klika lat temu, a w przyszłości ma być jeszcze prościej. Większość urządzeń nie wymaga, byś musiał rozbierać

Interfejsy

Te trzy magiczne literki: USB

Informacja na pudełku twojego sprzętu, że jest ono w standardzie USB to chyba najlepsza wiadomość, jaką możesz ujrzeć. USB to skrót od Universal Serial Bus (uniwersalna szyna seryjna), ale nazwa ta to jedyna skomplikowana rzecz związana z USB. Urządzenia USB są pomyślane tak, aby podłączało się je bez najmniejszych zgrzytów i jest to ulubiony standard Windows 98. Kiedy podłączasz drukarkę, skaner, klawiaturę czy myszkę USB, nie musisz się martwić o to, którego gniazda użyć. Po prostu podłącz je do pierwszego wolnego portu USB. Jeśli ci ich zabraknie, zakup małe pudełko zwane "hubem" (centralką), która rozmnaża jeden port USB na cztery lub więcej. Niektóre urządzenia, takie jak monitory czy klawiatury posiadają wbudowane centralki USB, dzięki czemu wszelkie planowane na później rozbudowy sprzętu okażą się pozbawione jakichkolwiek perturbacji. USB przenosi dane wystarczająco szybko, aby móc skorzystać zarówno z urządzeń służących do zabawy, takich jak płyty wideo czy kamery cyfrowe, jak i mniej czułego sprzętu jak drukarki i skanery. USB może też przenosić zasilanie tak, że mniejsze urządzenia nie wymagają dodatkowego podłączania do prądu. Najwspanialsze w USB jest ich sposób integracji z Windows. Podłącz sprzęt, a automatycznie zostanie uaktywniony wymagany dla niego sterownik - bez konieczności wyłączania komputera i resetowania systemu. Za pierwszym razem, kiedy użyjesz tego urządzenia, system możesz poprosić cię o włożenie do czytnika dysku ze sterownikami. Potem po prostu wkładasz sprzęt i już możesz pracować.

swojego kompa: przeważnie jest to sprawa właściwego podłączenia odpowiednich przewodów z tyłu obudowy. Jeśli wykorzystujesz złącza USB (zerknij do odpowiedniej ramki), jest to zupełnie łatwe - nie musisz nawet najpierw wyłączać zasilania.

Instalacja nowego sprzętu w związku z tym składa się z dwóch części. Po pierwsze, musisz fizycznie podłączyć sprzęt za pomocą odpowiedniej końcówki lub też zdjąć wieko obudowy i wsunąć w odpowiednie gniazdo kartę. Drugi etap to zainstalowanie driverów, których wymaga sprzęt. Niektóre proste urządzenia nie potrzebują nawet specjalnych driverów. Dla innych odpowiednie sterowniki znajdują się w samym Windows (na przykład dyski twarde przeważnie nie wymagają instalowania driverów). Jednak gdy tylko pojawi się coś trochę bardziej skomplikowanego, jak kamera cyfrowa czy skaner, będziesz musiał postarać się o specjalny sterownik. Prawie we wszystkich przypadkach zostaje on dostarczony na płycie CD. Kiedy tylko podłączysz sprzęt i włączysz komputer, Windows wykryje nowy sprzęt, a następnie zacznie poszukiwania sterowników dla niego. Włożenie odpowiedniego CD-ROM-u przeważnie wystarczy - Windows znajdzie drivery i przygotuje urządzenie do pracy. Dzieje się tak dzięki standardowi Plug-and-Play, części Windows, która umożliwia rozpoznawanie nowych urządzeń, przypisanie im określonych zasobów i zdecydowanie, jakich sterowników użyć. Dziś wydaje się to oczywiste, ale jeszcze parę lat temu dodawanie sprzętu było skomplikowaną procedurą związaną między innymi z odpowiednim ustawianiem zworek, aby właściwie wybrać IRQ, DMA i inne takie.

Urządzenia i zasoby

Zawsze są ograniczenia co do ilości sprzętu, który możesz podłączyć do swojego komputera. Jeśli instalujesz karty wewnętrzne, istnieje określona liczba gniazd (PCI czy ISA - choć ten drugi praktycznie już wyszedł z użycia). Jeśli używasz kamer cyfrowych lub komputerów ręcznych, zawsze będziesz potrzebował portu szeregowego. Poza tym wydaje się, że nigdy nie jest dość DMA i IRQ. DMA to skrót od Direct Memory Access (bezpośredni dostęp do pamięci) - urządzenia, takie jak karty dźwiękowe i graficzne przeważnie zużywają go całkowicie. IRQ to Interrupt Request signals (sygnały żądania przerwań) - to jest zużywane przez każde urządzenie. Zanim nastał Windows 95 i plug-and-play, musieliśmy ustawiać te parametry ręcznie, dzisiaj pecet określa je w czasie startu. Możesz wymazać je w BIOS-ie, jeśli chcesz, ale przeważnie system ustawiony domyślnie działa bez zastrzeżeń. Wszystko zaczyna się sypać dopiero gdy zmieszasz stary sprzęt (na przykład karty ISA) z nowym. Możesz się przekonać, jak zasoby te są rozlokowane, otwierając okno dialogowe System, Właściwości, po wybraniu ikony Menedżer urządzeń i klikając dwa razy na Komputer. Ujrzysz kanały DMA i linie IRQ, które są używane oraz informacje o tym, jakie urządzenie z nich korzysta.

W zależności od sprzętu, kliknij na nim w Menedżerze urządzeń i wybierz nowe ustawienia dla IRQ lub DMA. Aby uniknąć problemów z tym najlepiej jest wyposażyć się w nowego peceta, nowoczesne karty PCI i jak największą ilość urządzeń USB. Kolejne kłopoty wiążą się ze sprzętem zintegrowanym - niektóre pecety są sprzedawane z kartami graficznymi i dźwiękowymi stanowiącymi część głównego peceta: nie ma oddzielnych kart jako takich. To świetne rozwiązanie, pozwalające obniżyć koszty, ale może stanowić trudność nie do przejścia, jeśli będzie się chciało w przyszłości dokonać upgrade'u. Ale mamy tu dobrą wiadomość: większość komputerów tego rodzaju będzie posiadało gdzieś na płycie głównej zworkę - małą plastikową kostkę łączącą dwa bolce. Po jej odszukaniu będziesz mógł odłączyć dany sprzęt, otwierając sobie drogę do dodania nowego urządzenia. Przy okazji - Windows 98 może obsługiwać wiele kart graficznych, dzięki czemu posiadając kilka monitorów możesz rozdzielić obraz tworząc jeden ogromny pulpit.

Jeśli chodzi o dodawanie nowych dysków twardych czy napędów CD, będziesz musiał dysponować odpowiednią wiedzą dotyczącą IDE. Typowy pecet posiada dwa interfejsy IDE, z których każdy może obsługiwać dwa napędy. Zwykle pecet posiada jeden dysk twardy (może posiadać dwie lub więcej partycji - dysków logicznych) oraz jeden CD-ROM lub DVD. Dzięki temu wciąż masz możliwość dodania kolejnych dysków - staraj się jedynie trzymać je razem na jednym interfejsie, a wolniejsze napędy CD-ROM lub DVD - na drugim. W dzisiejszych czasach popularne stają się napędy CD-RW, a posiadanie takiego urządzenia w swoim komputerze razem z czytnikiem CD sprawia, że życie staje się o wiele prostsze. Dobry pecet z pewnością nie będzie miał problemów z poradzeniem sobie z zapełnionymi kieszeniami dyskowymi. □

Oprac. Mariusz Turowski

Sprzęt

Dodanie USB do swojego peceta

Czujesz dyskomfort z powodu braku w twoim komputerze portów USB? Starsze modele pecetów nie posiadają w ogóle wyjść USB, choć czasem na płytach głównych można spotkać odpowiednie gniazdka - w takim wypadku potrzebujesz jedynie taniej płytki, którą masz włożyć do swojej obudowy. Instrukcja obsługi twojego peceta lub dokumentacja płyty głównej powinny wspomnieć o tej możliwości. Całkiem starutkie pecety zupełnie nie obsługują standardu USB, ale i tu mamy dobrą wiadomość - karta PCI oferująca dwa lub cztery gniazda USB jest stosunkowo tania i łatwo ją umieścić w komputerze. Otwórz obudowę, włóż kartę, zainstaluj odpowiednie oprogramowanie i to wszystko.

Jeśli twój pecet posiada działające porty USB (gotowy do podłączenia różnych urządzeń zewnętrznych), to powinny się one pojawić w oknie dialogowym System, Właściwości, Menedżer urządzeń.

Okno sufleraka

USB z Windows 95

Zrezygnuj z używania USB w systemach innych niż Windows 95. Obsługa w najlepszym wypadku będzie nieregularna, a przeważnie w ogóle nie będziesz w stanie używać nowego sprzętu. Najlepszy jest tu Windows 98.

USB z Windows 2000

System ten obsługuje USB, ale ponieważ jest on dość nowy, nie wszystkie urządzenia USB mają napisane sterowniki pod niego. Sprawdź dwa razy, czy będziesz mógł używać swojego sprzętu w W2K, zanim zdecydujesz się na zakup.

Pora na sieć

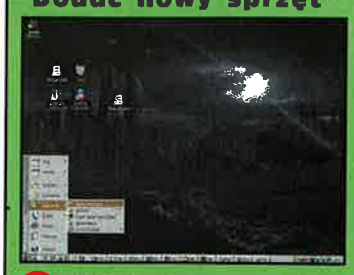
Często odwiedzaj stronę internetową producenta sprzętu, aby zorientować się, czy wypuścił aktualne sterowniki. Istnieją nawet wersje beta dla nowego systemu Windows 2000.

Dodatkowy szereg

Większość najlepszych urządzeń chce się łączyć ze swoim komputerem za pośrednictwem portu seryjnego: modem, mysz, PDA, kamera cyfrowa. Posłuż się przełącznikiem lub zakup konwerter USB-Serial, aby otrzymać nowy port COM do swojej dyspozycji.

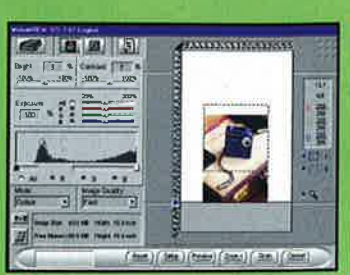
Jak to zrobić

Dodać nowy sprzęt



1 *Jeżeli Windows nie udało się wykryć urządzenia, które podłączyłeś, będziesz musiał posłużyć się narzędziem Dodaj nowy sprzęt, aby zainstalować sterowniki do niego. Kliknij Start, następnie Ustawienia, i wybierz Panel sterowania. Kliknij dwa razy ikonę Dodaj nowy sprzęt, aby uruchomić program.*

2 *Kliknij dwa razy Dalej, aby przejść przez pierwsze okna. Windows zacznie poszukiwania nowego sprzętu podłączonego do twojego systemu. Proces ten może trochę potrwać. Następnie zostaną wyświetlone wszystkie znalezione urządzenia. Jeśli to, o które ci chodzi znajduje się na liście, podświetl je i kliknij Dalej.*



3 *Jeśli urządzenie, którego szukasz nie zostało tu wymienione, kliknij Nie, urządzenie nie znajduje się na liście i wybierz Dalej. Dla Windows będzie to znak, że twój nowy sprzęt nie jest kompatybilny ze standardem plug-and-play. Możesz zdecydować, aby Windows ponowił poszukiwania, albo wybrać sprzęt z listy. Najpierw spróbuj poszukiwań.*

4 *Jeśli dalej nic z tego nie wynikło, będziesz musiał wybrać sprzęt z listy dostępnych urządzeń. Przewiń listę w poszukiwaniu opisu, który pasuje do rodzaju urządzenia, które podłączyłeś. Jeśli nie jesteś w stanie go znaleźć, wybierz opcję "Inne" - zawiera ona całkiem sporą ilość urządzeń.*

Produkcja filmów

Zostań reżyserem!

Cyfrowa obróbka wideo jest jednym z najbardziej twórczych i najciekawszych zajęć, jakie możesz wykonać na swoim pececie. Włącz zatem światła i wpraw w ruch kamerę!

Żargon

Chroma Key
Technika posługująca się niebieskim lub zielonym tłem, które następnie zastępowane jest przez obraz wideo z innego źródła.

Codec
Compression, Decompression. Algorytm programowy, który kompresuje wideo na komputerze twórcy i dekompresuje na maszynie osoby oglądającej.

Jeden z największych filmowych hitów minionego roku - horror The Blair Witch Project został w całości nakręcony techniką wideo i zmontowany na popularnym sprzęcie klasy PC. Dokonało tego dwóch dotąd nieznanych ludzi, którzy w błyskawicznym czasie zdobyli sławę, uznanie i pieniądze na realizację kolejnych pomysłów. Jeżeli nie brakuje Ci wyobraźni i masz kilku przyjaciół o podobnych zainteresowaniach, możecie pójść w ich ślady. Na pewno nieraz podczas oczekiwania na film w telewizji zirytowały Cię nudne, źle nakręcone reklamówki. Spróbuj nakręcić lepsze - być może zrobisz karierę w reklamie. Albo inny - najbardziej powszechny scenariusz: pojawił się nowy członek Twojej rodziny i chciałbyś podzielić się swoją radością i dumą z ludźmi mieszkającymi na drugim krańcu Polski lub za oceanem. W każdym z powyższych przypadków rozwiązaniem jest wykorzystanie możliwości popularnej kamery wideo i domowego peceta. Problem polega tylko na wyborze odpowiednich do Twoich potrzeb standardów: technika cyfrowa czy analogowa, przechwytywanie obrazu RGB czy MJPEG, format Quicktime czy AVI? I co to jest u licha ten Cinepak? Chcesz poznać odpowiedzi na powyższe pytania - przeczytaj cały artykuł.

Ile to kosztuje?

Dobra wiadomość - na sprzęt i oprogramowanie do edycji wideo możesz wydać tak dużo lub tak mało jak tylko zechcesz. Jeżeli zamierzasz tylko "pobawić się" trochę w filmowca już za około 500-600 zł możesz nabyć prostą kartę z wbudowanym tunerem TV i shareware'owy pakiet oprogramowania edycyjnego. Bardziej wymagający użytkownicy muszą najpierw zastanowić się do jakich zastosowań chcą przede wszystkim wykorzystywać system wideo, następnie przeliczyć posiadane środki pieniężne i dokonać zakupu.

Pierwszą rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę, jest natura samej technologii wideo, wyrażona trzema parametrami (oczywiście w dużym uproszczeniu): wielkością klatek, ilością klatek na sekundę oraz głębią kolorów. W zależności od pożądanej kombinacji tych wielkości kształtują się wymagania sprzętowe stawiane przed pecetem, zwłaszcza w zakresie szybkości procesora i twardego dysku.

Wielkość klatek

Wartość ta określa po prostu rozmiar obrazu wyświetlanego na ekranie lub telewizorze wyrażony w ilości pikseli w pionie i poziomie. Typowe wielkości wykorzystywane w popularnych zastosowaniach są następujące:
- 160x120 - wideo na stronach WWW
- 320x240 - wideo odtwarzane z poziomu systemu operacyjnego komputera (tzw. Desktop video)
- 352x288 - formaty VHS i MPEG 1
- 720x576 - rozdzielczość telewizyjna, MPEG 2 i DVD

Ilość klatek na sekundę

Parametr decydujący o tym, jak płynny będzie obraz. Sekwencja wideo nie jest niczym innym jak ciągiem statycznych obrazów wyświetlanych w bardzo małych odstępach czasu (stwarza to złudzenie ruchu). Do osiągnięcia płynności, takiej jak w obrazie telewizyjnym potrzebna jest częstotliwość wyświetlania klatek równa 25 fps (klatek na sekundę). Typowe częstotliwości stosowane w praktyce:
- 10 fps - wideo na stronach WWW

- 15 fps - wideo odtwarzane z poziomu systemu operacyjnego komputera (tzw. Desktop video)
- 24 fps - kino
- 25 fps - telewizyjny standard PAL (używany w Polsce), VHS, MPEG I/II, DVD
- 30 fps - telewizyjny standard NTSC stosowany w USA i Japonii

Głębia kolorów

Przy obecnej mocy obliczeniowej procesorów i szybkości twardych dysków mało kto próbuje oszczędzać na tym parametrze. Wskazuje on ilość kolorów wykorzystywanych do wyświetlenia obrazu wideo. Im więcej kolorów, tym bardziej realistyczna scena - to jasne. W celu oszczędzenia miejsca zajmowanego przez sekwencję wideo można przy pomocy odpowiedniego oprogramowania nagrać ją w niższej głębi kolorów. Typowe przykłady:
- 8-bit (256 kolorów) - WWW i Desktop video
- 16-bit (65 536 kolorów) - Desktop video
- 24-bit (16,7 miliona kolorów) - TV, Desktop video, MPEG, VHS, DVD

Powodem, dla którego opłaca się tworzyć wideo w niskich rozdzielczościach i niepełnej ilości klatek na sekundę jest oszczędność miejsca. Jeżeli umieścisz na stronie WWW sekwencję wideo w najwyższej jakości, osoby odwiedzające witrynę zrezygnują z jej oglądanie na długo przed załadowaniem się całej animacji. Podobnie wygląda sytuacja, gdy wyślesz znajomemu plik wideo e-mailem - aby mógł obejrzeć płynny i wyraźny obraz, musisz użyć co najmniej rozdzielczości 320x240 i częstotliwości 15 fps. Z jednej strony koleś na pewno porządnie sklnie Cię przy ściąganiu ogromnego pliku, z drugiej jednak będzie mógł bez problemów odtworzyć filmik, gdy już to uczyni.

Pełny wymiar

Jeżeli zamierzasz zapisać ostatecznie swoje wideo na taśmie VHS lub przeznaczyć je do emisji telewizyjnej, będziesz musiał zastosować pełną wielkość i częstotliwość wyświetlania klatek, a co za tym idzie, także użyć lepszego sprzętu do rejestracji obrazu źródłowego i mocniejszego peceta do jego edycji.

Oprócz komputera i stosownego oprogramowania będziesz potrzebował także kamery wideo (patrz ramka), chyba że zamierzasz jedynie "obrabiać" obraz pochodzący z telewizora i magnetowidu. Możliwość montażu własnych filmów to chyba najciekawsze i najbardziej twórcze zastosowanie domowej techniki wideo (możesz poczuć się jednocze-

Żargon

Chroma Key
Technika posługująca się niebieskim lub zielonym tłem, które następnie zastępowane jest przez obraz wideo z innego źródła.

Codec
Compression, Decompression. Algorytm programowy, który kompresuje wideo na komputerze twórcy i dekompresuje na maszynie osoby oglądającej.

Composite video
Sygnał wideo o niskiej jakości przekazujący jedynie dane o chrominancji i luminancji obrazu.

EDL
Edit Decision List (lista decyzji edycyjnych). Zapis wszystkich punktów startowych i końcowych klatek wymagających finalnej edycji. Często używana z analogowym sprzętem edycyjnym.

IEEE 1394
Bardzo szybka, dwukierunkowa (input/output), szeregowa magistrala danych dla komputerowych urządzeń peryferyjnych i sprzętu elektronicznego, zdolna przesyłać informacje z prędkością do 400 Mb/s. Powszechnie znana jako Firewire.

i.Link
Standard opracowany przez Sony na podstawie IEEE 1394 - używany jako wejście i wyjście w kamerach cyfrowych (DV). Przesył danych na poziomie 100 Mb/s.

Poradnik kupującego

Kamery wideo

Twój wybór formatu kamery wideo jest ograniczony do następujących opcji: 8mm, Hi-8, VHS, 8mm cartridge, VHS-C, SVHS-C, Digital8 lub DV. Na wstępie możemy chyba wykluczyć z dalszych rozważań VHS-C i SVHS-C, ponieważ oferują one gorszą jakość niż formaty 8mm, a w dodatku wraz z pojawieniem się DV praktycznie o nich zapomniano. Raczej nie będziemy także brali pod uwagę pełnowymiarowych VHS i SVHS, gdyż są to bardzo drogie rozwiązania, a wybór modeli - mocno ograniczony. Radziłbym także zapomnieć o standardach 8mm cartridge - ze względu na znikome wsparcie producentów i Digital8 - z podobnych powodów (jest to format opracowany przez Sony i poza tą firmą praktycznie nie używany).

W wypadku kamer analogowych pozostaje nam więc wybór pomiędzy 8mm a Hi-8. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że Hi-8 pracuje w dwa razy wyższej rozdzielczości. Jeżeli zajmujesz się tworzeniem wideo przeznaczonych do wykorzystania w sieci (np. na stronach WWW) 8mm w zupełności wystarczy. Zaletą tego standardu jest oczywiście niska cena. W innych zastosowaniach możesz rozważyć zakup urządzenia Hi-8, które dzięki zastosowaniu wyjścia S-Video zapewnia znacznie wyższą jakość obrazu. Będziesz także potrzebował karty przechwytującej obraz (Video Capture), aby przekształcić analogowy obraz z kamery na postać akceptowaną przez komputer.

Za ponad 11 tys. zł. możesz stać się szczęśliwym posiadaczem kamery DM-XM1, firmy Canon.

Alternatywą dla urządzeń analogowych (ze względu na cenę raczej dla standardu Hi-8) jest cyfrowy standard DV. Jakość obrazu w tej technologii jest trochę lepsza niż w przypadku Hi-8 i co ważniejsze - nie tracisz ani odrobiny z tej jakości przy przesyłaniu do peceta. Jakość dźwięku jest o niebo lepsza niż w urządzeniach analogowych. Najnowocześniejsze modele kamer DV wykorzystują taśmy Mini-DV, które są znacznie mniejsze niż kasety analogowe, dzięki temu kamery tego typu są jeszcze bardziej poręczne. Użytkownicy kamer DV będą potrzebowali karty ze złączem Firewire umożliwiającej bardzo szybką transmisję pomiędzy kamerą a pecetem np. Pinnacle Studio DV, czy opisywana w tym numerze Equinox Cherii 1394.

Jeżeli masz mnóstwo pieniędzy (ponad 11 tys. zł.), polecamy model DM-XM1 firmy Canon. Posiada on samowyzwalacz, opcję manualnego ustawiania czasu ekspozycji, poziomu bieli oraz ogniskowej i pozwala na aplikowanie cyfrowych efektów specjalnych bezpośrednio w kamerze. Jest to pierwsze urządzenie wykorzystujące technologię Fluorite Lens, która zapewnia znakomitą jakość obrazu. Model DM-XM1 ma także 20-sto krotny ZOOM optyczny i optyczny stabilizator obrazu. Bardzo istotnym atutem produktu Canona jest posiadanie zarówno wejścia, jak i wyjścia DV.

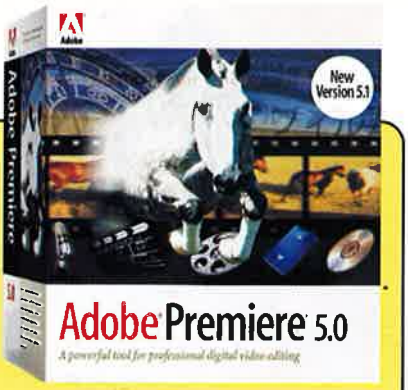
Możesz korzystać z cyfrowych efektów nawet w urządzeniach analogowych.

Nieco mniej zamożnych entuzjastów domowego wideo zachęcamy do zakupu kamery Sony CCD-TR913 (ok. 3000 zł.). Jest to urządzenie w standardzie Hi-8 wyposażone w 80x cyfrowy ZOOM, korekcję obrazu SteadyShot, fader, ręczne ustawianie poziomu bieli oraz tryb pracy nocnej. Posiada opcje ręcznego i automatycznego ustawiania ogniskowej i udostępnia możliwość dodawania cyfrowych efektów. Współpracuje z dowolną kartą Video Capture.

Programy

Adobe Premiere 5.1

Wiodący na rynku produkt Adobe oferuje teraz więcej możliwości niż kiedykolwiek
Pakiet Premiere powstał niegdyś jako oprogramowanie obsługujące sprzętowe edytory analogowego materiału wideo (stąd brak wsparcia dla bezpośredniego odczytu z wejścia DV), ale w obecnej wersji osiągnął szczyty użyteczności i wyrafinowania. Program oferuje teraz znacznie więcej opcji, lepszą jakość montażu i większą wydajność. Użytkownik ma do dyspozycji aż 99 ścieżek wideo i 99 ścieżek audio. Ścieżki wideo uporządkowane są w kolejności zgodnej z kompozycją autora i można im nadawać opisowe nazwy zamiast enigmatycznych Video 1, Video 2... Nie najlepiej prezentują się możliwości Premiere w zakresie edycji dźwięku, ale pod względem użycia techniki Overlay i efektów przejść pomiędzy scenami program nie ma sobie równych. Proces edycji jest w obecnej wersji bardzo szybki, ale wciąż bardzo długo trwa renderowanie finalnego filmu.



Premiere ma 99 ścieżek wideo i 99 ścieżek audio

śnie jak reżyser, montażysta, aktor i każdy inny członek ekipy filmowej).

Niezależnie od tego, z jakiego źródła uzyskasz wejściowy obraz, zawsze w końcu będziesz musiał zapisać go na twardym dysku dołączonym do Twojego komputera. Posiadacze cyfrowych kamer wideo (DV) będą musieli zaopatrzyć swój system komputerowy w złącze Firewire zaś użytkownicy kamer analogowych w kartę przechwytującą klatki obrazu (VideoCapture). Różnica pomiędzy obydwoma rozwiązaniami jest zasadnicza. Złącze Firewire nie jest niczym innym, niż bardzo szybką odmianą portu szeregowego. Jego przepustowość osiąga zadziwiającą wartość 400 Mb/s, co bardzo przydaje się przy obróbce wideo. Interfejs Firewire w cyfrowych kamerach wideo zazwyczaj występuje w postaci zmodyfikowanej (nazywa się tam i-Link) i jest przeznaczony do przesyłania danych z prędkością 100 Mb/s. Olbrzymią zaletą interfejsu Firewire jest to, że podczas transferu danych pomiędzy kamerą a pecetem obraz i dźwięk są przesyłane razem (po tym samym kablu). Użytkownicy analogowych systemów mają niestety większe trudności, ponieważ muszą osobno dostarczyć dźwięk - zwykle do karty audio i osobno obraz - do karty przechwytującej. Jedynie najlepsze i najdroższe karty przechwytujące Video posiadają wejścia dla obu strumieni danych. Obraz uzyskany z kamery jest przez kartę przetwarzany na postać cyfrową i zapisywany na twardym dysku. Przy zakupie tego typu urządzenia warto zwrócić uwagę czy obsługuje standard MJPEG (Moving JPEG), który pozwala kompresować w czasie rzeczywistym obraz wideo, dzięki czemu zajmuje on znacznie mniej miejsca na dysku (na tym samym dysku możesz zmieścić więcej minut filmu).

Jakąkolwiek drogę wybierzesz, zawsze natkniesz się na problem związany z szybkością transmisji danych. Współczynnik ten określa ilość informacji cyfrowej jaką możesz zapisać na dysku podczas przechwytywania obrazu wideo lub odczytać z dysku (lub CD/DVD) w trakcie odtwarzania. W cyklu zapisu kamery cyfrowe (DV) przesyłają obraz z szybkością 3,6 Mb/s - większość obecnie stosowanych dysków twardych radzi sobie z nią bez problemu. Natomiast w systemach analogowych wąskim gardłem jest nie tyle przepływ informacji pomiędzy kamerą a kartą, ale proces konwersji obrazu z postaci analogowej na cyfrową, którego szybkość zależy od ustawionych parametrów obrazu. Niektóre programy do edycji wideo potrafią obliczyć maksymalną prędkość przesyłu danych, jaką jest w stanie znieść Twój system. Możesz jednak przyjąć, że wartości wyższe niż 4 Mb/s są już "niebezpieczne" i mogą spowodować "gubienie" klatek w wyjściowej sekwencji wideo.

W tym miejscu ponownie uwidacznia się wyższość urządzeń cyfrowych nad analogowymi - kamery DV nie wymagają przechwytywania obrazu, po prostu go wysyłają ze stałą prędkością na twardy dysk. Gdy się już tam bezpiecznie znajdzie, możesz z nim zrobić co zechcesz, np. "obciąć" jakość za pomocą oprogramowania. W wypadku kamer analogowych musisz z góry założyć parametry obrazu, które jest w stanie obsłużyć Twój system. Gdy przesadzisz w górę - stracisz niepotrzebnie czas i miejsce na "twardzielu", gdy przesadzisz w dół - nie będziesz zadowolony z uzyskanego efektu.

Dla każdej kieszeni

Kiedy obraz zostanie już zmagazynowany na twardym dysku - nawiasem mówiąc lepiej zapisać go scena po scenie niż w jednym wielkim kawałku - oznacza to, że nadszedł czas, by wkroczyć w świat edycji wideo. Na rynku dostępny jest szeroki wybór pakietów edycyjnych w przeróżnych przedziałach cenowych - od profesjonalnych aplikacji, takich jak Adobe Premiere lub Ulead Media Studio Pro do tańszych, popularnych programów w rodzaju MGI VideoWave III czy Ulead Video Studio 4. Do wielu kart przechwytujących i kart ze złączem Firewire producent dołącza często wersję "lite" (czyli okrojoną) jednego ze znanych pakietów lub jakiś mniej popularny program (np. Asymetrix Digital Video Producer). Zdarza się także, że firma produkująca karty przechwytujące sama opracowuje wspomagające ich pracę oprogramowanie (np. Pinnacle DV Studio lub Miro Studio).

Krok po kroku

Kręcimy film

Chociaż edycja wideo jest złożonym tematem, możesz ją "uprawiać" na domowym PC.

1

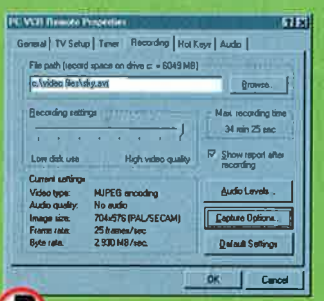
Przygotowania

Zanim zabierzesz się za filmowanie, napisz scenariusz filmu i przygotuj całe potrzebne do jego realizacji wyposażenie. Zastanów się także nad wyborem miejsc, w których poszczególne ujęcia mają być kręcone. Jeżeli w twoim przedsięwzięciu mają brać udział aktorzy, upewnij się, że znają dobrze swoje role. W przypadku bardziej skomplikowanych projektów, warto dokładnie rozplanować wszystkie kluczowe sceny, pisząc dla nich osobne scenariusze - dzięki temu łatwiej je później nakręcisz. Warto także zrobić kilka prób "na sucho" z włączonymi światłami i kamerą, aby aktorzy oswoili się z sytuacją. Nawet w przypadku czysto amatorskich filmów dobre rozplanowanie poszczególnych ujęć zaoszczędzi mnóstwo czasu i nośnika.

2

Na planie

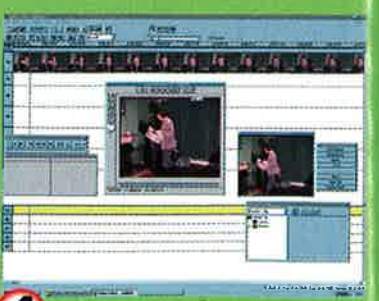
Zaopatrz się w dobre baterie do kamery, przenośne oświetlenie (jeżeli jest potrzebne) oraz zewnętrzne mikrofony - korzystanie z wbudowanego w kamerę mikrofonu spowoduje nagranie niepożądanego szumu urządzenia. Wyznacz członka ekipy odpowiedzialnego za obsługę "klapsa" z numerami scen. Jeżeli zamierzasz filmować w plenerze, udaj się na miejsce kręcenia dzień wcześniej o tej samej porze. Zapamiętaj warunki tutaj panujące - trudno nakręcić godzinny dramat wiktoriański na otwartym powietrzu w środku upalnego lata. Upewnij się również, czy w wybranym miejscu wolno filmować.



3

Skonfiguruj pecela

Zainstaluj w komputerze kartę przechwytującą obraz analogowy lub złącze Firewire. Jeżeli to możliwe zainstaluj oprogramowanie przeznaczone do odczytu i edycji materiału wideo na osobnym dysku (innym niż systemowy). Zdefragmentuj i zoptymalizuj ten dysk. Do celów obróbki wideo wybierz największy i najszybszy z posiadanych "twardzieli" - cyfrowe wideo wymaga takich poświęceń. Użytkownicy kamer cyfrowych będą potrzebowali kabla łączącego urządzenie z gniazdem Firewire w pececie. W wypadku kamery analogowej połącz wyjście S-Video z podobnym wejściem na karcie przechwytującej. Wyjście Audio przyłącz z kolei do wejścia Line-In na karcie dźwiękowej.



4

Przechwyć i edytuj!

W tym momencie musisz zdecydować, jaki format wideo będziesz wykorzystywał i odpowiednio skonfigurować program przechwytujący. Włącz odtwarzanie taśmy wideo i jednocześnie uruchom funkcję Capture. Nie umieszczaj całego wideo w pojedynczym pliku, będzie praktycznie bezużyteczne. Najlepiej podzielić film na poszczególne sceny i zapisać je w oddzielnych plikach. Gdy skończysz, uruchom aplikację do edycji wideo i powycinaj niepotrzebne fragmenty materiału. Osobiście, polecamy zapisywanie wszystkich edytowanych scen w nowym katalogu, bez kompresji - zapewni to utrzymanie najwyższej jakości.

Jakiego pakietu byś nie użył, koncepcja pracy jest zawsze taka sama i składa się z czterech zasadniczych punktów: 1) Edycja, 2) tworzenie efektownych przejść pomiędzy scenami (transitions effects), 3) technika Overlays i 4) edycja tytułów. Pierwszy etap pozwala na usunięcie niepotrzebnych fragmentów materiału, zepsutych ujęć itp. oraz zmontowanie scen filmowanych w różnych miejscach i o różnym czasie. Ważne jest, by oprogramowanie nie wykazywało zapędów niszczycielskich, tzn. zapisywało wszystkich zmian w nowym pliku, a materiał źródłowy pozostawiało nietknięty. Wszystkie znane i popularne pakiety pracują w ten sposób.

W kolejnym kroku użytkownik określa sposób przechodzenia jednej sceny w inną. Tego typu efekty przejść są bardzo istotne, ponieważ pozwalają na przykucie uwagi widza w istotnych momentach i wyróżnienie niektórych scen - urozmaicają także cały film. Programy do edycji wideo zwykle mają wbudowane biblioteki gotowych efektów przejść, istnieje także cała masa firm oferujących dodatkowe rozszerzenia umożliwiające efektowne zaplanowanie "przeskoku" od sceny A do sceny B.

Technika Overlays pozwala osiągnąć na zwykłym pececie efekty znane z kinowych obrazów. Opiera się na prostym triku - najpierw kręci się scenę, w której aktor porusza się na tle niebieskiej planszy (chociaż ostatnio coraz częściej stosuje się kolor zielony), a następnie kolor tła zamieniany jest na statyczny lub ruchomy obraz z innego źródła. Nie koniec na tym, dzięki tej funkcji możesz także łączyć sekwencje nakręcone z obrazem generowanym komputerowo lub nakładać na siebie kilka ścieżek wideo.

Żaden materiał wideo nie będzie kompletny bez otwierającej go czołówki z tytułem i nazwiskami twórców oraz innych "wstawek" tekstowych. Tego typu "bajery" bardzo łatwo można dorobić na komputerze - niektóre programy do edycji wideo oferują jednak większe możliwości w tej materii niż inne. Warto w tym miejscu wyróżnić program Media Studio Pro, który zawiera specjalny moduł - CG Infinity przeznaczony właśnie do tworzenia napisów.

Po dokonaniu pełnej edycji nakręconego obrazu - gdy sceny są już uporządkowane i zmontowane, a efekty specjalne i napisy dodane - będziesz zapewne chciał wygenerować finalną wersję swojego wideo. Często mówi się, że ostateczny film jest renderowany przez program edycyjny, ponieważ tworzy on nową wersję materiału w oparciu o obraz źródłowy i podjęte w trakcie edycji kroki. Istnieją trzy podstawowe formaty, w których oprogramowanie może zapisać finalną sekwencję: albo wyśle ją na taśmę (analogowo), albo zmagazynuje na twardym dysku (cyfrowo), albo wreszcie prześle z powrotem do cyfrowej kamery (DV).

Wybór specyfikacji obrazu zależy od decyzji jaką podjąłeś na starcie. Teraz jest już trochę za późno na zapis animacji pełnoekranowej, jeżeli wcześniej ustawiłeś parametry przechwytywania wystarczające co najwyżej do produkcji elementu na stronę WWW. Na szczęście przejście w przeciwną stronę jest bardzo proste: zawsze możesz wyrenderować materiał o niższych parametrach niż obraz źródłowy.

Zawsze kompresuj!

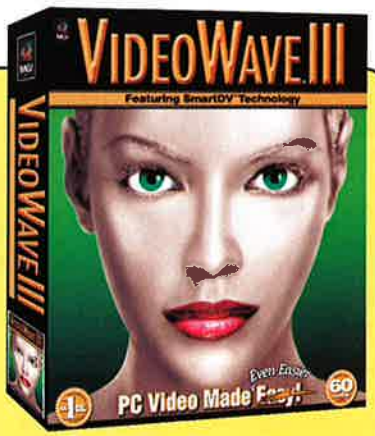
Zamiast operować nieskompresowanym materiałem wideo możesz posłużyć się rodzajem sterownika typu compressor-decompressor (w skrócie codec). Pozwala on zmniejszyć rozmiary pliku tak, by był poręcz-

Programy

MGI VideoWave III

Łatwy w użyciu program z podstawowym zestawem efektów i przejść.

Jeżeli szukasz czegoś tańszego, a jednocześnie bardziej przyjaznego użytkownikowi, polecamy VideoWave III. Program obsługuje bezpośredni odczyt z wejścia DV, a nawet potrafi przesłać film z powrotem do kamery cyfrowej poprzez interfejs Firewire. Większość nowych w obecnej edycji opcji koncentruje się wokół zapewnienia jak najlepszego doboru wyjściowego formatu do potrzeb urządzeń odtwarzających. Program jest bardzo łatwy w użyciu, ponieważ zastępuje typowy schemat wielościeżkowego profesjonalnego edytora wideo koncepcją "stołu montażowego", na którym film składany jest z "kawałków". Pakiet zawiera pewną liczbę przejść i efektów, ale raczej nie spodziewaj się niczego nadzwyczajnego. Natomiast warto odnotować pojawienie się możliwości wykorzystywania techniki Overlay.

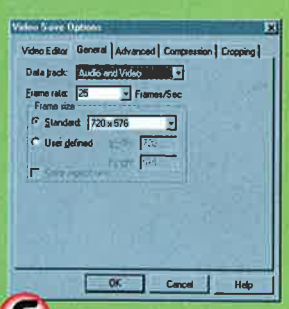


VideoWave III wykorzystuje odmienną koncepcję interfejsu - analogia do stołu montażowego.

5

Przejścia i efekty

Pracuj nad każdą sceną, w której zastosowałeś technikę Overlay, posługując się niebieskim lub zielonym tłem albo nakładając na siebie dwie ścieżki wideo. Dograj dźwięk z osobnych źródeł tam, gdzie to jest konieczne. Dodaj czołówkę i napisy. Dopracuj każdą scenę i zapisz na dysku. Zanotuj sobie miejsce, w którym zmagazynowałeś sceny i nazwy wszystkich składających się na film plików. Ostatnim etapem będzie wczytanie wszystkich scen do edytora w odpowiednim porządku. Zastosuj przejścia pomiędzy scenami.



6

Wygeneruj finalne wideo

Po zakończeniu procesu edycji, nadszedł czas na wyrenderowanie gotowego filmu. Skonfiguruj opcje zapisu projektu i jeżeli oprogramowanie, którego używasz daje taką możliwość obejrzyj podgląd. Jeżeli występują gwałtowne skoki znaczy to, że użyłeś w tym miejscu zbyt wielu efektów. W przypadku nagrań dla potrzeb Desktop Video należy dokonać ponownej edycji, w przeciwnym razie oznacza to, że urządzenia odtwarzające nagranie mogą w tym miejscu po prostu opuścić kilka klatek. Odtwórz wyrenderowane wideo i zobacz czy nie trzeba wprowadzić jakichś poprawek.

INTERNETOWA KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA

AHMA S.C.

WWW.AHMA.COM.PL

ZNAJDZIESZ U NAS:
Gry i programy komputerowe
Książki informatyczne
Książki sensacyjne, sf i inne
Albumy
Filmy DVD i video

PAMIĘTAJ!

WWW.AHMA.COM.PL

KUPON RABATOWY

AHMA S.C. KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA
GALERIA ŚRODKOWA DWORCA CENTRALNEGO
00-024 Warszawa, Al. Jerozolimskie 54

PRZYNIEŚ KUPON DO NASZEGO SKLEPU A DOSTANIESZ RABAT NA ZAKUP KSIĄŻEK, FILMÓW, ARTYKUŁÓW MULTIMEDIALNYCH

WWW.AHMA.COM.PL

UWAGA! CZAS PROMOCJI OGRANICZONY. KUPONÓW NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ

Efekty

Post-produkcja

Kiedy materiał wideo opuści już gościnne progi programu edycyjnego, możesz wciąż pracować nad jego ostatecznym wyglądem za pomocą aplikacji do postprodukcji i tworzenia efektów specjalnych.

Oprogramowanie wzbogacające możliwości domowego studia wideo dostępne jest w wielu odmianach: od pakietów dodatkowych przejść pomiędzy scenami w rodzaju Spice Rack po przejścia w stylu MTV i narzędzia do mapowania obiektów wideo typu Boris FX i Hollywood FX. Z pomocą tego typu aplikacji możesz rozszerzyć swoje możliwości kreatywne i nadać tworzonym projektom specyficzny styl, a przy użyciu programów mapujących zamienić standardowe wideo w audiowizualną karuzelę.

After Effects robi dokładnie wszystko, co jest napisane na jego opakowaniu.

Doszlifuj swoje wideo za pomocą oprogramowania do postprodukcji

Jednym z najbardziej popularnych i chyba najpotężniejszym pakietem do postprodukcji wideo jest Adobe After Effects 4. Można go kupić w dwóch wersjach - Standard (ok. $1000) i Production (ok. $2000). Zastanawiające jest to, że możliwości wersji Standard dopasowane są raczej do potrzeb profesjonalistów, natomiast cała masa ułatwień i opcji dodatkowych w pakiecie Production czynią go idealnym rozwiązaniem dla półprofesjonalistów i entuzjastów techniki wideo. Obie edycje zawierają zaawansowane efekty specjalne, wyrafinowany edytor ścieżki dźwiękowej i co najważniejsze moduł Motion Tracking, umożliwiający zaznaczenie wybranego obszaru (zwykle osoby lub obiektu) i nałożenie na niego innego obrazu (statycznego lub wideo). Dzięki tej technice możemy uzyskać efekty znane z filmów Sci-fiction. Zarówno wersja Standard, jak i Production, korzystają z modelu warstw znanego z Photoshopa, dzięki czemu użytkownik może tworzyć niesamowite wręcz efekty.

Możliwości programu można wzbogacić, dokupując pakiet filtrów i efektów specjalnych Eye Candy firmy Alien Skin. Innym tego typu rozszerzeniem jest świetny pakiet Final Effects Complete, ale jego cena może przyprawić o dreszcze nawet bardzo zamożnych czytelników.

niejszy zarówno w składowaniu jak i odtwarzaniu. Nie skompresowane pliki wideo zajmują ogromną przestrzeń na nośniku i wymagają potężnej mocy obliczeniowej oraz bardzo szybkich twardych dysków do odtwarzania. Skompresowanie wideo wiąże się z pewną niedogodnością - każdy użytkownik pragnący obejrzeć Twój film (przynajmniej jeśli chodzi o odtwarzanie w systemie komputerowym) musi mieć zainstalowany ten sam codec, którego użyłeś do kompresji.

Analogowe karty przechwytujące często wykorzystują kompresję MJPEG już w chwili zapisywania obrazu z zewnętrznego źródła i przy ponownym kopiowaniu na taśmę (czyli z powrotem do stanu analogowego) wykorzystywany jest także ten standard kompresji. Nie jest to jednak dobre rozwiązanie w wypadku tworzenia animacji przeznaczonych do odtwarzania na ekranie monitora, ponieważ większość użytkowników komputerów nie posiada karty przechwytującej, a co za tym idzie także codeca MJPEG. Prawdopodobnie najbardziej popularnym kompresorem-dekompresorem jest Cinepak, standardowo zawarty w Windows 98 i użycie właśnie tego codeca polecamy do zastosowań typu Desktop Video.

Wybór ostatecznego formatu

Inną kluczową decyzją, jaką często muszą podejmować twórcy cyfrowego wideo, jest wybór pomiędzy formatami plików Microsoft AVI i Apple QuickTime. Jeżeli zamierzasz rozpowszechniać swój film na CD-ROMach, które mogą być odtwarzane zarówno na platformie PC i Mac, lepiej zastosuj QuickTime, w przeciwnym przypadku najlepiej stosować natywny format pecetowy , czyli AVI (Audio Visual Interleave).

Kolejne komplikacje (bez obaw, bez obaw...) pojawiają się, gdy zamierzasz zapisać obraz na taśmie VHS lub SVHS - będziesz wówczas musiał połączyć wyjście COMPOSITE lub S-VHS na karcie przechwytującej i wyjście AUDIO na karcie dźwiękowej lub także na karcie przechwytującej z odpowiednimi wejściami magnetowidu.

Jeżeli w charakterze źródła obrazu wykorzystujesz cyfrową kamerę, obraz standardowo jest kompresowany przez wewnętrzny mechanizm formatu DV ze współczynnikiem 5:1. Aby tak otrzymany materiał zapisać z kolei na taśmę analogową, będziesz musiał wykorzystać wyjścia analogowe karty graficznej (jeżeli takowe posiada). Lepszym wyjściem wydaje się wysłanie finalnego filmu z powrotem do kamery DV, ponieważ zapewnia to lepszą jakość obrazu, a dodatkowo podczas przesyłania można korzystać z szybkiego łącza Firewire. Niestety wiele dostępnych na rynku kamer cyfrowych nie posiada wejść DV, tylko wyjścia i nie jest to możliwe. Możesz wprawdzie przerobić swoją kamerę tak, by umożliwiała transfer powrotny, ale jest to dosyć drogie i powoduje utratę gwarancji.

Świat edycji wideo jest niezwykle ekscytujący i stwarza potężne możliwości kreatywne - gdy tylko poradzisz sobie z doborem odpowiedniego sprzętu i wykorzystywanych formatów, będziesz mógł tworzyć własne filmy, reklamówki, załączniki do poczty e-mail, dynamiczne elementy na stronę WWW i wiele innych wspaniałych rzeczy - wszystko w domowym zaciszu!

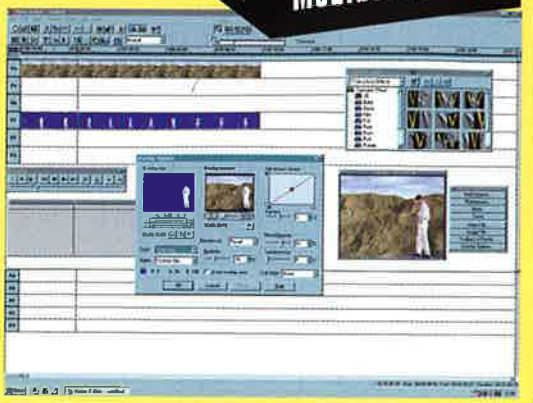
Oprac. Janek Jankowski

Programy

Media Studio Pro 6

Szybki, łatwy i wyposażony w znakomite efekty...

Zaprojektowany bezpośrednio do użytku na pecetach, MSP jest szybki, łatwy w użyciu i zawiera znakomite efekty typu Overlay. Program firmy Ulead posiada więcej wbudowanych przejść niż Premiere, ma typowy pecetowy interfejs (w przeciwieństwie do Premiere, w którym widać wyraźne wpływy Macowe) i co najważniejsze wzbogacony jest o wiele dodatkowych programów. W ich skład wchodzi między innymi program przechwytujący obraz, moduł CG Infinity do projektowania napisów, podstawowy edytor audio i pakiet efektów specjalnych, które można wykorzystywać przy komponowaniu scen. Ostatnia wersja z numerem 6 posiada opcję bezpośredniego odczytu z wejścia DV, potrafi eksportować wideo do formatu MPEG 2 i w pełni wspiera popularny format audio MP3.



Za pomocą pakietu efektów specjalnych, dołączonych do MSP, możesz osiągnąć zadziwiające rezultaty.

Bigbitowe bajty

Muzyka w sieci

MP3 jest słynniejszy od Madonny, wzbudza też więcej kontrowersji. Czy mamy tu do czynienia z przyszłością muzyki, czy też po prostu z kolejną fascynacją fanów Internetu? Gary Marshall nastawia ucho, aby dowiedzieć się, co w sieci piszczy...

Przemysł płytowy pewnie wolałby, żeby MP3 nigdy nie wynaleziono. Standard ten jest szalenie popularny, piractwo w nim stoi na porządku dziennym, a firmy software'owe liczą forsę zarobioną dzięki prawu, w którym więcej dziur niż w dobrym szwajcarskim serze. Jedną z przyczyn popularności formatu jest prostota wykonania plików MP3 - wkładasz do napędu cedeka z interesującą cię muzyką i w odpowiednim programie naciskasz nagrywanie. To takie proste, jak kopiowanie taśm, ale o wiele szybsze. Aby stworzyć plik MP3, program musi zrobić dwie rzeczy - najpierw ścieżki dźwiękowe z kompaktu zmienia na pliki .wav, które umieszczone zostają w komputerze (proces zwany zrzucaniem lub rippowaniem), a następnie pliki te przekształca na format MP3. Ten drugi proces nosi nazwę kodowania i polega on na wykonaniu analizy pliku dźwiękowego, starając się określić, którego z jego elementów nie będziesz w stanie usłyszeć, i wyrzucając niepotrzebne informacje do śmieci. Rozmiar typowego pliku MP3 jest około 10-krotnie mniejszy od odpowiadającego mu pliku .wav, a dodatkowo pliki można kodować z różnym współczynnikiem próbkowania, aby otrzymać optymalną jakość. Im większy ten współczynnik, tym lepszą otrzymujemy jakość, i tym większy jest sam plik MP3. MP3 koduje się przeważnie ze współczynnikiem 128 kbps lub 160 kbps - jego zmniejszenie oznacza radykalną utratę jakości. Jeszcze do niedawna bezpłatne programy, takie jak MusicMatch Jukebox (www.musicmatch.com) mogły tworzyć jedynie pliki ze współczynnikiem próbkowania 96 kbps, dopóki nie zdecydowałeś się zapłacić odpowiedniej sumy pieniędzy na rejestrację. Rezultaty były pożałowania godne, ale w obecnych wersjach programu możesz tworzyć pliki z dowolnym współczynnikiem próbkowania. Wersje komercyjne posiadają całą masę opcji, dzięki którym możesz na przykład automatycznie wypalać płytki CD ze swojego zbioru MP3 (oczywiście pod warunkiem, że posiadasz nagrywarkę CD).

Firmy software'owe liczą forsę zarobioną dzięki prawu, w którym jest więcej dziur niż w dobrym szwajcarskim serze.

Odtwarzacze MP3

Winamp
www.winamp.com
WinAmp spisuje się świetnie jako odtwarzacz, a poza tym jesteś w stanie dostosować do swoich potrzeb każdy jego element. Mimo to szkoda, że nie został on wyposażony w nagrywarkę MP3.
Ocena CDA: 4/5

MusicMatch Jukebox
www.musicmatch.com
Dość przeciętny odtwarzacz, ale wszyscy docenią jego znakomite opcje nagrywania MP3 i konwertowania plików. Wspaniałe narzędzie.
Ocena CDA: 4/5

Unreal Player Max
www.303tek.com
Unreal to ogołocony odtwarzacz MP3, dostosowany do maksimum wydajności. Działa dość sprawnie, ale nie oferuje zbyt wiele.
Ocena CDA: 2/5

Windows Media Player
www.windowsmedia.com
Windows Media Player obsługuje MP3 oraz formaty wideo, ale wygląda fatalnie i jeszcze gorzej się go obsługuje. Zaprojektujcie go od początku, panowie...
Ocena CDA: 1/5

Sonique
www.sonique.com
Znakomity dźwięk i fantastyczny wygląd. Możesz przyspieszyć odtwarzanie muzyki, żeby brzmiała jak bzyczenie pszczółek.
Ocena CDA: 4/5

Jakieś szumy

Na temat jakości muzyki MP3 toczą się niezliczone debaty. Autorzy większości narzędzi utrzymują, że współczynnik 128 kbps gwarantuje jakość CD. Nic bardziej błędnego. Na przeciętnym komputerze pliki te brzmią całkiem dobrze, ale jeśli rezultatu będzie się chciało posłuchać nawet na najprostszym sprzęcie muzycznym, z pewnością każdy zauważy różnicę. MP3 w porównaniu do oryginału wypada blado, oferując nam sztywny, spakowany dźwięk. W trakcie procesu enkodowania cierpi zwłaszcza brzmienie gitary klasycznej. Najczęściej spotykany efekt, który daje się usłyszeć w przypadku plików MP3 zwany jest piłowaniem - to ten dziwny świst towarzyszący odtwarzaniu brzmienia gitar, talerzy i innych instrumentów wydających wysokie tony. Wyższy współczynnik przy kodowaniu może zredukować tę cechę, sprawiając, że nawet może i nie będziesz w stanie wychwycić żadnych zakłóceń, chyba że jesteś prawdziwym koneserem hi-fi. MP3 z pewnością nigdy nie osiągnie jakości nawet zbliżonej do normalnego CD, ponieważ kodowanie oznacza eliminację poważnej części oryginalnej muzyki. W przypadku CD było podobnie - prawdziwi znawcy wciąż przeklinają moment, kiedy zaprzestano praktycznie produkować winylowe płyty, które brzmiały o wiele bardziej naturalnie od swoich cyfrowych odpowiedników. Jednak większość ludzi nie zawraca sobie tym głowy - różnica w jakości z pewnością nie stanie formatowi MP3 na prze-

hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARD soft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie RABATY
dla dealerów
OPTIMUS
IPS COMPUTER GROUP
LEM COMP • EMPIK • MULTIMEDIA
CDPROJEKT
MARKSOFT
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WA PRO
LK AVALON
InsERT
ZiP Soft
YDP MULTIMEDIA
W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Piractwo

Schodząc do podziemia

Skoro MP3 stało się jednym z najpopularniejszych wyrażeń wpisywanych w różnych przeszukiwarkach internetowych, tylko kwestią czasu było wtargnięcie na ten rejon piratów. Istnieje niezliczona ilość stron WWW z muzyką MP3, skąd można ściągnąć dosłownie wszystko. Jednak kiedy tylko spróbujesz odnaleźć tu jakiś utwór, od razu okazuje się, że nie będzie to takie proste. Łatwo jest zlokalizować daną stronę za pomocą standardowej wyszukiwarki, ale kiedy dostaniesz się na nią, twój ekran nagle zaczyna zapełniać się przyklejanymi ogłoszeniami porno-serwisów, stron z pirackim softem i innych stron z MP3. Co gorsza, zamknięcie jednego okna powoduje otwarcie kolejnych trzech czy czterech. Powód jest oczywisty - właściciele danych stron dostają pieniądze za każdy kliknięty odnośnik reklamodawcy. Nawet jeśli w końcu uda ci się wejść na stronę, twoje problemy i tak się nie skończą. Mógłbyś pomyśleć, że link zatytułowany "Top MP3 players" przeniesie cię na stronę w tej samej witrynie. Ale tak nie jest. W 99 procentach przejdziesz wtedy na kolejną witrynę z plikami MP3 i cała bonanza klikania, zamykania, zapełniania ekranu rozpoczyna się na nowo. Dajemy słowo, że możliwe jest spędzenie 10 lat na zamykaniu wyskakujących okien bez zlokalizowania ani jednego żądanego pliku MP3.

Inny problem z pirackimi "sajtami" to coś znacznie poważniejszego - większość odnośników po prostu nie działa. Piraci szybko zmieniają nazwy swoich plików MP3 na inne typy plików, próbując oszukać swoich providerów internetowych i uniknąć zablokowania konta. Mimo to po jakimś czasie pliki jednak zostają usunięte z danego serwera, a dane konto jest likwidowane.

Oczywiście nie oznacza to konieczności rezygnacji z poszukiwań. Jeśli masz trochę wolnego czasu, który możesz poświęcić na dokładne przeszukanie zasobów Internetu, znajdziesz mnóstwo sensownych, bez porno-dodatków miejsc w sieci, skąd zaopatrzysz się w tyle plików MP3, ile będziesz w stanie unieść. Poza tym, jeśli jesteś tak bardzo spragniony muzyki - zawsze możesz wybrać się do sklepu i kupić sobie pożądaną płytę.

Gdzieś tam musi być strona z MP3. Do pokonania mamy tylko kilka gór reklam pirackiego softu i stron porno.

szkodzie do zdobycia jeszcze większej popularności.

Łatwo i przyjemnie

Po jakimś czasie znudzi ci się przemienianie swojej kolekcji muzycznej zapisanej na płytach CD w zbiór utworów MP3 i zaczniesz myśleć o możliwości zdobycia czegoś nowego. Strony internetowe są już wszędzie, dając też możliwość dostępu do potężnych ilości materiału do ściągnięcia - wiele z tego to kawałki słynnych wykonawców. Szybki rzut oka na MP3.com (www.mp3.com) lub Vitaminic (www.vitaminic.co.uk) ukaże ci mnóstwo muzyki różnych wykonawców, zarówno Toma Petty, jak i Kid Rock czy Slipknot, do ściągnięcia za darmo. Z drugiej strony na przykład strona Windows Media Microsoftu (www.windowsmedia.com) posiada odnośniki do całego mnóstwa utworów, które można ściągnąć w ramach promocji. RealNetworks również ma tu swoją rolę do odegrania. Firma to podzieliła swoją stronę na dwa działy: pierwsza dotyczy ich drogiego oprogramowania (www.realnetworks.com), a na www.real.com znajduje się ogromna ilość plików do pobrania.

Dziel się, ile wlezie pod adresem www.mp3123.com, przynajmniej zanim policja nie puka do twych drzwi.

Oczywiście, w muzyce MP3 liczą się nie tylko słynni artyści. Miejsca takie, jak PeopleSound (www.peoplesound.com) czy Amp3 (www.amp3.com) zawierają tysiące plików, które można ściągnąć, z nagraniami młodych kapel, z których większość rozdaje swoje utwory za darmo z nadzieją na zdobycie fanów. Większość artystów z tych stron brzmi jak hałaśliwa banda pijaków wymiotujących do żelaznego wiadra, ale niektóre strony, takie jak Listen.com (www.listen.com), wykonują świetną robotę, recenzując nowe zespoły i pomagając ci zlokalizować prawdziwe perełki. PeopleSound również gości nową muzykę nieznanych jeszcze grup, a zanim cokolwiek zostanie umieszczone na stronie, przechodzi przez odpowiedni filtr recenzentów, którzy decydują, co jest warte zaoferowania potencjalnym słuchaczom. Na stronie tej znajdziemy też system rekomendacji, który pomoże ci odszukać muzykę, która powinna ci się spodobać, oszczędzając ci wysiłku brnięcia "na piechotę" przez nazwy milionów pretendentów do zajęcia miejsca Oasis na mapie popkultury. Australijska strona Riffage (www.riffage.com) przyjęła inną taktykę: kiedykolwiek ściągniesz jakiś utwór, możesz go ocenić w skali do 5 punktów, a rezultaty są pokazywane na stronie danego wykonawcy. Jedyny problem z tym systemem, to konieczność polegania na notowaniach, na których wyniki wpływają często wszyscy znajomi i krewni danych muzyków, chcący pomóc im wypromować się, maksymalnie klasyfikując dokonania zainteresowanych.

W sieci

Wybór PeopleSound

Czy nieznane jeszcze kapele są tak dobre, jak utrzymują ludzie z PeopleSound? Zobaczmy...

Matt Black
Utwór: 2 Days
Gatunek: Pop
www.peoplesound.com/artist/mattblack
Szalony blues brzmiący jakby był nagrywany szopie, bardziej niż zainspirowany Beckiem.
Ocena CDA: 3/5

Last Men Standing
Utwór: Call to Arms
Gatunek: Hip-Hop
www.peoplesound.com/artist/lastmenstanding
Call to Arms łączy w sobie wyraźnie zarysowaną linię basu z superszybkim rapem. Zupełnie niezłe.
Ocena CDA: 4/5

Sensurround
Utwór: Morning Sun
Gatunek: Pop
www.peoplesound.com/artist/sensurround
Parę ciekawych wstawek gitarowych, za to perkusja fatalna. Utwór nie jest zły, ale zbyt dużo w nim Mansun.
Ocena CDA: 2/5

The Search
Utwór: Alien Hitmen
Gatunek: Dance
www.peoplesound.com/artist/thesearch
Muzyka taneczna z thrashową gitarą i jazgotliwymi szumami. Naczelny pląsał do tego kawałka wokół biura.
Ocena CDA: 5/5

Schwarze Zypressen
Utwór: Zwei Barmherzige Schwestern
Gatunek: wrzeszczący Niemcy
www.peoplesound.com/artist/schwarzezypressen
Facet z Niemiec krzyczy. Jest zły jak cholera. Zero melodii.
Ocena CDA: 0/5

PeopleSound ma na celu promować nową muzykę, choć nie wszystko, co jest tam umieszczone, nadaje się do słuchania.

Wszędzie ci piraci

Jeśli poszukujesz muzyki MP3 za pomocą na przykład Lycosa (mp3.lycos.com), szybko otrzymujesz rezultat w postaci tysięcy nielegalnych kopii danego utworu. Ponieważ pliki te jest tak łatwo wykonać i rozprowadzać, na świecie istnieje całe mnóstwo stron internetowych oferujących wszystko, czego zapragniesz, od najnowszych hitów po zapomniane kawałki z lat 80-tych. Nie traktuj poważnie zastrzeżeń, które umieszczono na tych stronach, twierdzących jakoby pliki, które tam znajdziesz, możesz pobrać legalnie, pod warunkiem, że usuniesz je ze swojego dysku po 24 godzinach. Pliki skopiowane nielegalnie są, oczywiście, nielegalne. Kolejny problem z nielegalnymi stronami MP3 polega na tym, że są one strasznie zaśmiecone. Odnośniki nie działają, nigdy nie znajdziesz utworu, którego szukasz i co najgorsze - twój ekran przeważnie błyskawicznie zapełnia się nieskończoną ilością ogłoszeń witryn pornograficznych. Piraci mają płacone za każdym razem, gdy ktoś kliknie na danym linku do określonej strony - czyli ogólnie robią oni pieniądze, pozbawiając muzyków należących się im honorariów za nagranie płyty.

Handel wymienny

Łatwo jest przejść się na stronę piracką i stwierdzić: "to nielegalne", ale mnóstwo serwisów informacyjnych również wywołuje prawdziwe burze mózgów wśród prawników. Strony takie, jak MP123 (www.mp3123.com) same się określiły jako sklepy z towarem na wymianę, dzięki którym ludzie mogą ściągać pliki MP3 od siebie wzajemnie. Autorzy strony utrzymują, że jest to całkowicie legalne, ale gdy tylko przeniesiemy się na któreś miejsce, od razu wyskakuje masa zastrzeżeń i sprostowań dotyczących praw autorskich i że prowadzący stronę nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za cokolwiek. Podobnie sprawa się ma z Napsterem (www.napster.com), programem komputerowym, który sprawia, że twój komputer staje się serwerem z plikami MP3 - używając Napstera ludzie mogą ściągać od siebie wzajemnie całe kolekcje muzyki zapisanej w MP3. Napster to znakomite, sprawnie działające narzędzie, ale nie przypomina ci ono podczas pracy, że rozprowadzanie materiałów, które są objęte prawem autorskim jest niezgodne z prawem. Napster prawdopodobnie sprawi, że prawnicy będą mieli ręce pełne roboty, ponieważ działa on w szarej strefie prawa. Nie jest niezgodne z prawem dawanie swoich kompaktów z muzyką innym ludziom, ale MP3 to zwykle kopie, a nie oryginały. W większości krajów nagranie na taśmę zawartości CD kupionego w sklepie jest nielegalne, nawet jeśli tak naprawdę robisz, to tylko po to, aby móc go słuchać na swoim walkmanie. Wymieniając się utworami w MP3, których sam nie skomponowałeś, łamiesz prawo. Serwis MP3.com znalazł się w poważnych tarapatach, kiedy wypuścił usługę Beam-it, dodatek do swojego "my MP3.com". Pomysł polega na poinformowaniu MP3.com o kolekcji swoich płyt CD. Potem, niezależnie od tego, w jakim miejscu się w danej chwili znajdziesz, będziesz w stanie przesłuchać swojej muzyki bez taszczenia ze sobą walizki z kompaktami. Biorąc pod uwagę zastrzeżenia antypirackie, serwis prosi cię, byś do kolekcji Beam-it wprowadzał tylko informacje o oryginalnych płytach CD, które posiadasz. Niestety, nie dowodzi to faktu posiadania przez ciebie danej płytki - oznacza jedynie, że masz ją odpowiednio długo, by serwis mógł odczytać jej zawartość z twojego napędu CD. Typowy modem nie jest wystarczająco szybki, aby obsłużyć streaming MP3 wysokiej jakości, ale kiedy tylko szybkie połączenia internetowe staną się codziennością, można się spodziewać wzmożonego ruchu w interesie związanym z wymianą przez ludzi muzyki ze swoich kompaktów, chcących sztucznie powiększyć swoje "rozplenione" kolekcje.

Porady

Szukajta a znajdzieta

1 Gdybyśmy byli oszołomami, poszlibyśmy wprost na nielegalne strony MP3. I szybko byśmy skończyli z ekranem zaśmieconym totalnie różnego rodzaju reklamami. Kiedy zamykasz jedno okno, wskakuje nieskończona ilość kolejnych, a to, co widnieje w niektórych z nich zaszokuje nawet najbardziej liberalnych użytkowników Internetu.

2 Perwersja. Zamykaj szybko wszystko i wróć do swojej wyszukiwarki. Po chwili znajdziesz prawdopodobnie utwór, którego szukasz na normalnie zachowującej się stronie. Większość nielegalnych MP3 zostaje przemianowana na pliki typu PDF, JPG czy GZIP, aby nie wykryli ich dostawcy usług internetowych.

3 Jeśli nie masz zainstalowanego żadnego menedżera ściąganie plików, takiego jak GetRight (www.getright.com), będziesz musiał trzymać kciuki, aby się udało - jeśli coś pójdzie nie tak z pobieraniem pliku, będziesz musiał wrócić i zacząć ściągać go od początku - nie ma lepszej gwarancji na zabójczy rachunek telefoniczny.

4 Po kilku nieudanych próbach, w końcu udało nam się ściągnąć cały utwór. Szybka zmiana nazwy i już jesteśmy gotowi do odtworzenia naszego MP3-kawałka. Brzmi nieźle, ale na jego zdobycie wydaliśmy sporo kasy, której, jak na ironię, nie zdobędzie wykonawca, ale Telekomunikacja Polska SA.

Riffage (www.riffage.com) pozwala ci oceniać utwory wykonawców, ułatwiając przyszłym gościom uniknąć najgorszych kawałków.

Muzyka przy- i przeszłości

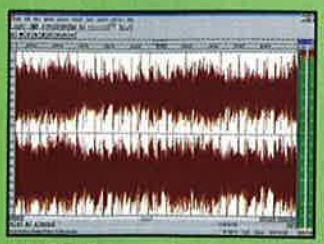
Praktycznie każda firma fonograficzna ma w swojej ofercie jakiś cyfrowy serwis. Handlowcy, tacy jak HMV (www.hmv.co.uk) - podobnie. Można powoli oczekiwać, że w sklepach zaczną pojawiać się punkty, w których będziesz mógł wypalić swój własny kompakt. Z pewnością muzyka cyfrowa powinna obniżyć znacznie koszty zakupu twojej ulubionej muzyki. Na przykład Crunch (www.crunch.co.uk) sprzedaje piosenki za ułamek tego, co musiałbyś wydać w prawdziwym sklepie. Poza tym z pewnością jakość MP3 będzie coraz lepsza. Pliki z samplowaniem 128 kbps są na pewno najlepszym rozwiązaniem dla wolnych modemów, ale lepsza kompresja, technologia WAP i szybsze połączenia w niezbyt odległej przyszłości powinny zapewnić formatowi coraz większą popularność.

W przemyśle muzycznym zainwestowana jest zbyt wielka masa pieniędzy, aby poddał się on bez walki i można się spodziewać wzmożonych wysiłków w stworzenie nowego, niemożliwego do nielegalnego kopiowania formatu muzycznego. Jeśli się to nie uda, i tak możesz być pewny, że firmy fonograficzne znajdą sposób, aby oskubać cię z pieniędzy. Jednak bez względu na to, czy będzie to oznaczało stworzenie odpowiednich kanałów muzycznych, opłaty za ściąganie czy nowy format o nieznanych jeszcze możliwościach - przyszłość muzyki bez dwóch zdań będzie cyfrowa.

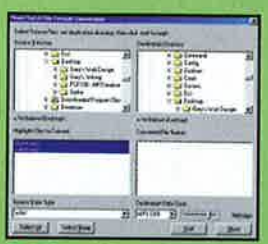
Oprac. Mariusz Turowski

Tworzenie MP3

Zrób to po swojemu



1 Najłatwiejszym sposobem stworzenia pliku MP3 jest zachowanie go w formacie WAV. Jeśli nie posiadasz muzyki na CD, możesz podłączyć głowicę swojego magnetofonu do karty dźwiękowej, aby nagrać to, co jest zapisane na taśmie. Posłuż się aplikacją, taką jak Sound Forge (www.sonicfoundry.com) czy Cool Edit (www.syntrillium.com).



2 MusicMatch Jukebox (www.musicmatch.com) może zamienić pliki WAV w MP3 - wybierz File, Convert, zaznacz plik lub pliki, które chcesz przekonwertować, i ustaw odpowiednią wartość samplowania na dole ekranu. Kliknij Start, aby stworzyć MP3.

3 Jeśli posiadasz jakieś konto w Internecie, możesz swobodnie tam składować swoje pliki, ale jeszcze lepiej przekazać je na specjalne strony, takie jak MP3.com (www.mp3.com). Zanim załadujesz swoją muzykę, musisz zarejestrować się na stronie i dostarczyć informacje o sobie lub swoim zespole.

4 W danej chwili możesz ładować tylko jeden plik. Podczas ładowania zobaczysz wskaźnik postępu. Kiedy plik zostanie załadowany, twoja muzyka będzie już dostępna dla wszelkich fanów, łowców talentów i supermodelek - wszystkich, którzy okrzykną cię geniuszem muzycznym. Chyba.

Jak to zrobić ...

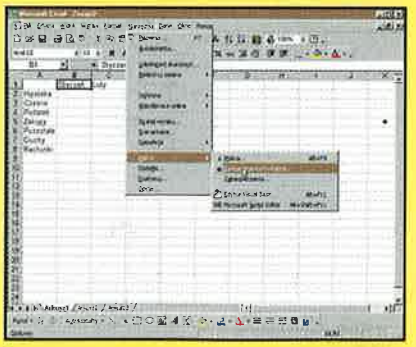
Rejestrowanie makr

Makra oferują niezliczoną ilość sposobów przyspieszenia pracy z komputerem. Tak więc, jeśli boisz się z nich korzystać, czytaj dalej....

Kilka uwag na początek

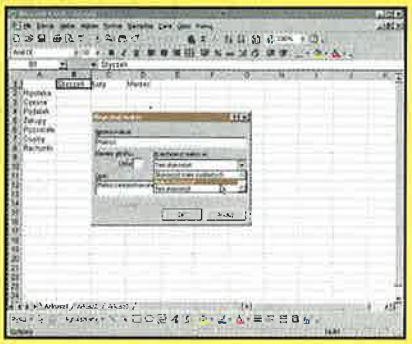
Jeśli korzystasz z Microsoft Office, to prawie na pewno słyszałeś już o makrach. Wiele osób poznaje je od najgorszej strony, poprzez wszechobecne ostrzeżenia pod adresem makrowirusów. Faktem jest, że nie powinno się ufać dokumentom pochodzącym od obcych osób jednak z drugiej strony niedobrze by było, gdybyśmy z tego powodu zaniechali własnych eksperymentów. Makra potrafią zaoszczędzić swym twórcom mnóstwo czasu, zamieniając czasochłonną procedurę serii poleceń w pojedyncze naciśnięcie klawisza bądź kliknięcie przyciskiem.

W przedstawionym przykładzie stworzymy makro, które będzie dodawać nagłówek do arkusza kalkulacyjnego - jest to jedna z tych rzeczy, o których często przypominamy sobie dopiero na sam koniec pracy. Procedurę przedstawimy na przykładzie Excel 2000 jednak odnosi się ona również do wcześniejszych wersji tego programu oraz programów Corel Quatrro Pro i Lotus 1-2-3, które posiadają własne systemy rejestrowania makr. □

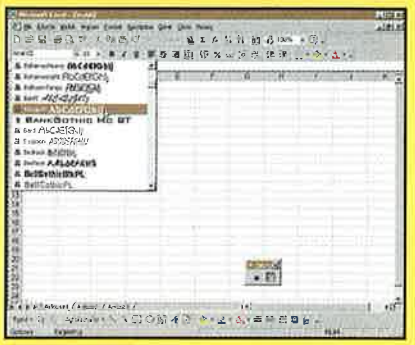


1. Przed nagraniem makra warto przećwiczyć sekwencje kroków do wykonania. Źle nagrane makro można naprawić tylko poznając zawiłości języka programowania Visual Basic (nie polecamy!) bądź nagrywając na jego miejsce kolejne makro. Klikamy na polecenie "Zarejestruj nowe makro" w podkategorii "Makro" menu "Narzędzia". Od tej pory Excel będzie rejestrować wszystkie nasze poczynania...

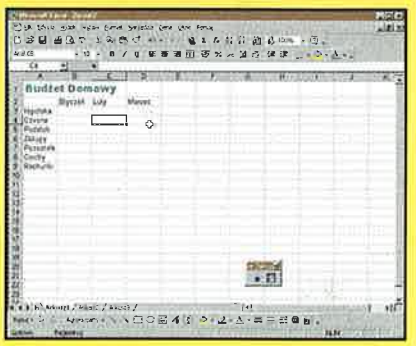
Rejestrowanie makr



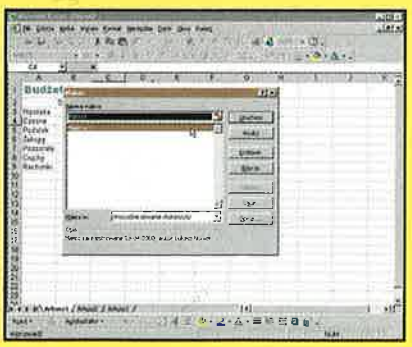
2. ...pod warunkiem, że najpierw podamy nazwę naszego nowego makra. W tym oknie należy zwrócić uwagę na kilka spraw. Po pierwsze, w nazwie makra nie wstawiamy spacji, ponieważ nie są one akceptowane przez Visual Basic. Po drugie, w rozwijanej liście miejsca przechowywania makra wybieramy opcję "Skoroszyt makr osobistych". Jest to istotne, jeśli chcemy, by nasze makro było dostępne we wszystkich dokumentach, a nie tylko w obecnym.



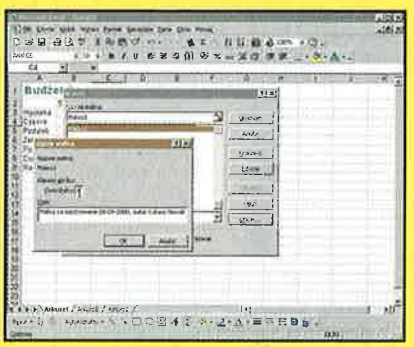
3. A oto jak będzie działać makro. Przed jego użyciem górny pierwszy rząd naszego arkusza zawierał tylko nagłówki z nazwami miesięcy – nasz arkusz nie miał tytułu. Makro wstawia nowy rząd "nagłówka" z już ustawionym stylem, rozmiarem i kolorem czcionki oraz uaktywnia komórkę A1. Możemy więc od razu zacząć wprowadzać odpowiedni nagłówek. W tym przypadku powinniśmy prawdopodobnie wstawić dodatkowy rząd tak, by stworzyć więcej wolnego miejsca pod nagłówkiem, ale ogólna zasada pozostaje taka sama.



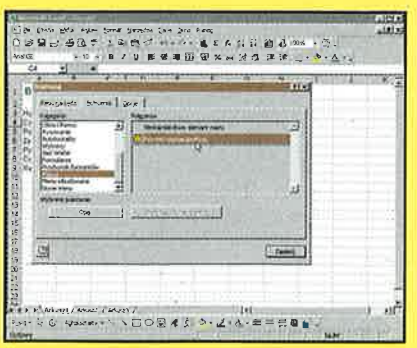
4. A oto jak będzie działać makro. Przed jego użyciem górny pierwszy rząd naszego arkusza zawierał tylko nagłówki z nazwami miesięcy – nasz arkusz nie miał tytułu. Makro wstawia nowy rząd "nagłówka" z już ustawionym stylem, rozmiarem i kolorem czcionki oraz uaktywnia komórkę A1. Możemy więc od razu zacząć wprowadzać odpowiedni nagłówek. W tym przypadku powinniśmy prawdopodobnie wstawić dodatkowy rząd tak, by stworzyć więcej wolnego miejsca pod nagłówkiem, ale ogólna zasada pozostaje taka sama.



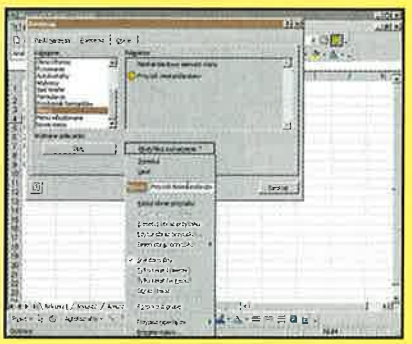
5. Jak więc uruchomimy nasze nowe makro? A więc...odtąd w każdym dokumencie Excel, bez względu na wybraną komórkę, wybieramy z paska menu polecenie "Narzędzia". Na pojawiającym się pasku opcji zaznaczamy "Makro", a następnie "Makra". Pojawi się okno "Makro", gdzie zaznaczamy kliknięciem nasze makro i naciskamy przycisk "Uruchom". Tyle że zanim to wszystko zrobimy, prawdopodobnie moglibyśmy szybciej wykonać daną operację ręcznie. Z pewnością istnieje jakiś szybszy sposób!



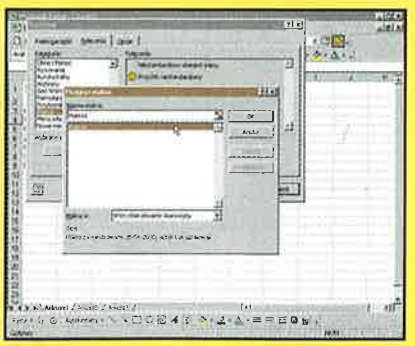
6. Faktycznie jest szybsza metoda. W czasie tworzenia makra można łatwo przeoczyć, że okno dialogowe posiada niewielkie pole, w które wprowadzamy nasz skrót klawiaturowy. Jednak jeśli pola tego nie wypełnimy w czasie tworzenia makra zawsze możemy to zrobić później. W tym celu klikamy na makro, które chcemy wybrać, następnie klikamy na przycisk "Opcje" w prawym dolnym rogu okna dialogowego. Pojawi się to małe okienko, gdzie możemy wstawić nasz skrót klawiaturowy - powinniśmy wybrać skrót, który nie będzie kolidował z istniejącymi skrótami.



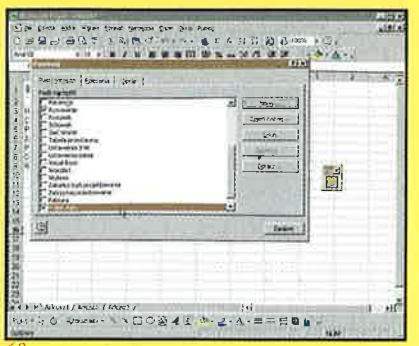
7. Możemy już wywołać makro za pomocą skrótu klawiaturowego. Jeszcze lepiej by było, gdybyśmy mogli stworzyć do niego przycisk na pasku narzędzi. Na szczęście Office oferuje wszechstronne możliwości dostosowywania ustawień programu. Klikamy prawym przyciskiem w nie zajętym obszarze paska narzędzi i wybieramy z menu kontekstowego opcję "Dostosuj". Zostanie wyświetlone powyższe okno dialogowe. Klikamy na zakładkę "Polecenia", przewijamy w dół listę kategorii i zaznaczamy pozycję "Makra". Następnie klikamy na "Przycisk niestandardowy" w obszarze po prawej stronie okna.



8. Dostosowywanie do własnych potrzeb paska narzędzi jest zadaniem prostym. W powyższym oknie widać wszystkie dostępne paski narzędzi i polecenia menu. Potrzebną nam pozycję możemy przeciągnąć z okna "Dostosuj" na wybrany przez nas pasek narzędzi. Zanim to jednak zrobimy, powinniśmy zmienić nazwę naszego przycisku, korzystając z rozwijanego menu "Modyfikuj zaznaczenie" u dołu okna dialogowego. W naszym przypadku wpisaliśmy nazwę "Heading (nagłówek)" i będzie to nazwa, jaką zobaczymy w przyszłości, najeżdżając kursorem na ten przycisk.

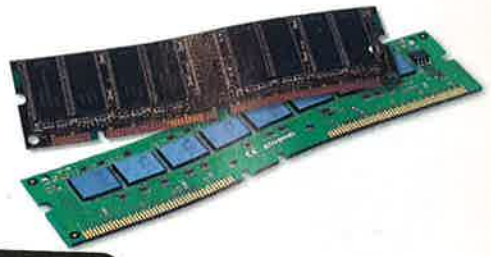


9. Na powyższym obrazku przeciągnęliśmy nasz nowy przycisk na pasek narzędzi formatowania, zaraz na prawo od okienka zmiany rozmiaru czcionki. Musimy jednak jeszcze przypisać nowemu przyciskowi nasze makro. Przy pierwszym kliknięciu na ten przycisk Excel wyświetla listę dostępnych makr - wybieramy z niej to makro, które ma być uaktywniane przez nasz przycisk. Nie musimy też korzystać z obrazka uśmiechniętego słoneczka. Ikony przycisków można edytować poprzez menu "Modyfikuj zaznaczenie", z którego korzystaliśmy już w poprzednim kroku.



10. Po zaznajomieniu się z tą formą dostosowywania programu, będziemy prawdopodobnie chcieli wprowadzać kolejne zmiany. Poza dodawaniem własnych przycisków do paska narzędzi Excel, możemy również tworzyć zaprojektowane przez nas całe paski narzędzi. Wystarczy, że klikniemy na przycisk "Nowy" w oknie dialogowym "Dostosuj", a program Excel stworzy nowy króciutki pasek narzędzi (widoczny powyżej na lewo od okna dialogowego). Pasek ten będzie się powiększał automatycznie, aby pomieścić przeciągane na niego przyciski. Paski narzędzi mogą być "zadokowane" bądź "ruchome".

Pamięci Rambus



Przyszłość, czy kolejny nieudany pomysł

Nie wiesz, jaka jest różnica pomiędzy DRAM a SDRAM? Nie daj się zaskoczyć. Wybierz się z nami w podróż do świata pamięci, aż do jego krańców nazywanych obecnie Rambus

Komputer PC składa się z wielu komponentów i mamy zwyczaj wymieniać z czasem część lub wszystkie z nich. Tradycyjnie, priorytetem jest zakup lepszego, szybszego procesora, aby zwiększyć wydajność pracy, jednak wiele osób zapomina, że pamięć jest newralgicznym punktem całej architektury. Jeżeli wymienisz procesor, ale nie ruszysz RAMu możesz równie dobrze obniżyć ogólną wydajność procesora nawet o 50 procent.

Istnieje dużo różnych rodzajów RAMu, a większość użytkowników nie zdaje sobie sprawy, który jest najlepszy dla ich systemu. Problem istnieje także dlatego, że pamięć nie była w stanie nadążyć nad prawem Moore'a, jednego z założycieli firmy Intel. Mówi ono, że za daną cenę, moc obliczeniowa i złożoność musi się podwajać co 18 miesięcy. Prawo to sprawdzało się dokładnie przez ostatnie 20 lat i ma duże szanse nie stracić na popularności jeszcze przez pewien czas. Jednakże systemy pamięci, na których procesory muszą polegać, nie rozwinęły się choćby w podobnym stopniu.
Pierwsze problemy pojawiły się wiele lat temu, gdy Intel wyprodukował serię procesorów o nazwie 486 DX, które pracowały z podwojoną prędkością magistrali FSB. Do tego czasu, procesory działały z tymi samymi prędkościami 8, 16, 25 lub 33 MHz. Analizy przewidywały, że seria DX2 nie będzie pracowała wcale tak szybko, ponieważ CPU będzie liczył szybciej, niż będzie mógł otrzymywać dane. Okazało się to prawdą, kiedy DX2 wykazał się zaledwie 1.5 krotnym wzrostem wydajności. Dzisiejsze procesory są taktowane zegarami 800MHz przy mnożniku 8x, co oznacza, że na każde osiem cykli CPU, pamięć może wykonać tylko jedną operację. Żądanie danych wysłane przez procesor zajmuje układom pamięci dwa lub trzy cykle. Właśnie dlatego musi znaleźć się sposób na zlikwidowanie tego wąskiego gardła. Właśnie dlatego wieloprocesorowe płyty główne są obecnie wyposażane w nawet kilkanaście MB pamięci cache.

Buforowanie

Cache, czyli bufor pamięci jest po prostu niewiarygodnie szybkim modułem SRAM (zobacz do ramki Żargon) i konstruowana jest na trzech poziomach. Umieszcza się ją pomiędzy CPU i główną pamięcią systemową. Ponieważ cache ma rozmiar wielokrotnie mniejszy niż cały RAM komputera, może przechowywać tylko najczęściej używane dane, a resztę odrzuca. Cache jest oznaczana poprzez poziomy (levels), które cechuje malejąca prędkość, ale rosnący rozmiar, od L1 do L3. Cache pierwszego poziomu jest ulokowana na tym samym kawałku krzemu, co procesor i działa z dokładnie taką samą co on prędkością, co czyni ją bardzo szybką. Ale jej rozmiar jest bardzo ograniczony, zazwyczaj do 32 KB. Cache drugiego poziomu kiedyś była montowana w osobnych modułach, na płycie głównej, ale wraz z pojawieniem się Pentium Pro, rozpoczęto jej montaż w tej samej obudowie co samego procesora, ale w osobnej kostce. Cache L2 zazwyczaj działa z połową prędkości procesora, ale może mieć nawet 512 KB. Cache trzeciego poziomu jest czasami instalowana na płytach głównych (szczególnie w serwerach), a jej rozmiar sięga wielu MB.

Skoro pamięć cache jest tak szybka, a RAM systemowy tak wolny, to dlaczego nie używać modułów SRAM we wszystkich rodzajach pamięci? Głównym powodem jest koszt układów SRAM, który jest prawie dziesięciokrotnie wyższy niż analogicznych kości DRAM, więc nikt nie mógłby sobie pozwolić na taki zabieg. Kolejnym powodem jest to, że cache musi być niewidzialna dla sprzętu i oprogramowania. Bufor używa skomplikowanych algorytmów pozwalających odczytać dane szybciej niż procesor ich potrzebuje, co znacznie poprawia wydajność.

Chciałbyś wyposażyć swojego peceta w RIMMy? Będziesz potrzebował do tego nowej płyty głównej.

Żargon

Zapamiętaj to...

- **SRAM**
Static RAM
Typ pamięci RAM, który przechowuje dane tylko tak długo, jak dostarczane jest do niego zasilanie. Nie wymaga odświeżania, aby te dane przechowywać. SRAM jest zazwyczaj używany w układach cache L1 i L2 ze względu na swoją prędkość.

- **DRAM**
Dynamic RAM
Ten rodzaj pamięci posiada kondensatory, które przechowują ładunek elektryczny, a co za tym idzie także dane. Jednakże ze względu na wypływanie energii z kondensatorów, co pewien czas należy je odświeżyć, aby nie stracić informacji. Czyni to je wolniejszymi od układów SRAM.

- **SDRAM**
Synchronous DRAM
Standardowy DRAM jest asynchroniczny, co oznacza, że gdy otrzymuje zapotrzebowanie na dane, znajduje je, a następnie natychmiast wysyła. Synchroniczny RAM posiada taktowanie takie samo jak CPU, co czyni odczyt pamięci znacznie wydatniejszym i szybszym.

- **EDO**
Enhanced Data Output
Rodzaj pamięci już bardzo rzadko używany. Wyparł z rynku moduły Fast Page Mode.

- **PC-100**
Standardowy DRAM i SDRAM został zaprojektowany do pracy z częstotliwością 66 MHz, chociaż większość kości jest stabilna nawet przy 83 MHz. Jednakże procesory używają teraz magistrali FSB taktowanej 100 MHz, zaistniała konieczność wprowadzenie nowej specyfikacji obsługującej zegar 100 MHz.

- **PC-133**
Razem ze wzrostem szybkości pracy magistrali, musi następować zwiększenie możliwości pamięci. Jest to nowy standard, który zakłada poprawne działanie przy FSB 133 MHz. Już bez problemów można nabyć takie kości, choć są one droższe od PC-100.

- **PC-266**
Następny logiczny krok po PC-133. Standard ten podwaja możliwe częstotliwości pracy, a gotowe układy mają się pojawić pod koniec tego roku.

- **ORDRAM**
Direct Rambus DRAM
Zamknięty standard opracowany przez firmę Rambus Inc. Zakłada on znaczne przyspieszenie działania pamięci. Teoria zakłada ograniczenie szerokości szyny danych do 16 bitów, ale zwiększenie częstotliwości jej taktowania do 400 MHz. Przy założeniu, że dane mogą być odczytywane dwukrotnie w jednym cyklu zegara, daje to teoretyczną prędkość 800 MHz.

- **SIMM**
Single Inline Memory Module
Stare, 72-pinowe moduły pamięci. SIMMy posiadają szynę danych szeroką na 32 bity, dlatego muszą być instalowane parami.

- **DIMM**
Dual Inline Memory Module
Standardowy format modułów pamięci w dniu dzisiejszym. DIMMy posiadają 64-bitową szynę danych, dzięki czemu można je instalować w dowolnych kombinacjach.

- **RIMM**
Rambus Inline Memory Module.
Nowy standard modułów specjalnie zaprojektowany dla pamięci Rambus. Jeszcze żadna płyta główna w wersji handlowej, wyposażona w odpowiednie gniazda nie została wprowadzona do masowej sprzedaży.

Przekładanki

Jak włożyć pamięć?

Niektóre płyty główne mogą przyjąć pamięci DIMM i SIMM jednocześnie, jednak większość posiada tylko trzy gniazda DIMM.

Jeżeli zwiększasz pamięć swojego komputera, warto jest wiedzieć, co już posiadasz. Jeżeli masz nową płytę główną, najprawdopodobniej używa ona moduły DIMM, chociaż starsze płyty ze złączem Socket 7 mogą być wyposażone w gniazda SIMM. W komputerach klasy Pentium i nowszych szyna pamięci ma szerokość 64 bitów, a tymczasem moduł SIMM jest szeroki tylko na 32 bity. Dlatego trzeba używać identycznych par układów. Dlatego jeżeli instalujesz dwa SIMMy, oba muszą mieć taką samą pojemność, na przykład 16 MB każdy i taką samą szybkość, na przykład 60 ns.

DIMMy mogą być montowane pojedynczo, ponieważ mają szerokość 64 bitów, ale jeżeli używasz DIMMów o różnych prędkościach, musisz umieścić najwolniejszy w pierwszym gnieździe. Dzieje się tak ponieważ system adresuje Gniazdo 1 na początku i z niego pobiera dane o prędkości modułów DIMM. Jeżeli umieścisz najszybszy w pierwszym złączu, a wolniejszy w drugim, wówczas nie zostanie on poprawnie zaadresowany.

Powinieneś się upewnić, że pracujesz z odpowiednim zasilaniem modułów RAM. DIMMy zazwyczaj potrzebują 3.3V, a SIMMy 5V, dlatego jeżeli masz płytę główną, która może przyjąć oba rodzaje, upewnij się, że ustawiłeś odpowiednie zasilanie, albo możesz uszkodzić pamięci. Standardowy DRAM pracuje przy częstotliwości 66 MHz, ale jest stabilny nawet do 83 MHz. Jeżeli chciałbyś podkręcać procesor do większych wartości, musisz się postarać o moduły PC-100. Analogicznie, RAM PC-100 pracuje stabilnie najwyżej do 120 MHz, a później należy pomyśleć o PC-133.

Dawać Rambusa

Nowe technologie pamięci muszą być stale opracowywane, aby nadążyć za rozwojem procesorów. Standardowy DRAM pracuje przy częstotliwości 66 MHz, chociaż zazwyczaj sprawdza się do 83 MHz. Ale zastosowanie magistrali 100 MHz oznacza, że potrzebne jest użycie szybszych pamięci. Standard PC-100 został zaprojektowany tak, aby układy pamięci pracowały przy takich prędkościach bez żadnych problemów. Wszystko dobrze, jeśli chodzi o najbliższą przyszłość, ale FSB nie pozostanie na 100 MHz zbyt długo. Zdecydowanie potrzebna jest nowa norma, a Intel zdaje się myśleć, że wraz z sześcioma innymi firmami opracował odpowiednią technologię - Rambus.

Głównym założeniem jest to, że pamięć może podążyć w ślad architektury RISC poprzez zmniejszanie złożoności i funkcjonalności przypadającej na jeden cykl zegara, w zamian osiągając potężny wzrost prędkości. Aby tego dokonać, ograniczono szerokość szyny danych do 16 bitów, czyli jednej czwartej tego, co ma DIMM, ale częstotliwość zegara podskoczyła aż do 400 MHz. Ponieważ dane mogą być wysyłane zarówno przy narastającym, jak i opadającym zboczu wyzwalania, efektywna prędkość, jaką udaje się osiągnąć odpowiada 800 MHz. Jednakże takie rozwiązanie generuje bardzo duże ilości ciepła. Rambus w modułach RIMM jest pierwszą pamięcią, standardowo wyposażoną w radiatory, a specyfikacja przewiduje użycie także wiatraczków. Aby zapobiec stopieniu całego modułu, trzeba osiągnąć pewien kompromis.

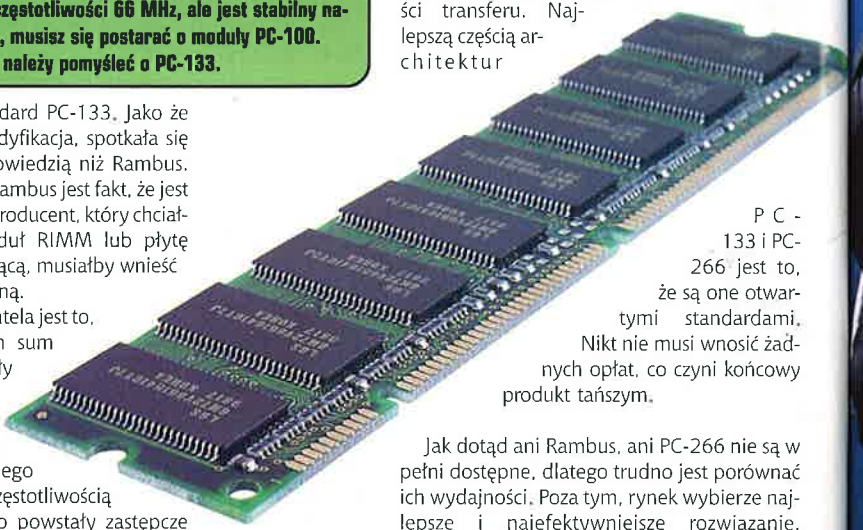
Rambus RIMM może pracować w czterech trybach: aktywnym, oczekiwania, drzemki i wyłączenia. W stanie aktywnym potrzebuje napięcia 2.2V i wytwarza znaczne ilości ciepła. Dlatego zaraz po wypełnieniu rozkazu, zmienia swój stan na oczekiwanie, aż do nadejścia następnego żądania, jednak powtórne przejście do trybu aktywnego może zająć nawet 100ns. Przepustowość kości Rambus wynosi 1.6 GB/s, czyli dwa razy więcej niż w PC-100, ale jeżeli przy każdym rozkazie potrzebne byłoby 100ns, szybkość mogłaby spaść do zaledwie 100 MB/s.

Rambus napotkał także pewną polityczną barierę, ponieważ producenci płyt głównych nie są zainteresowani jego wprowadzeniem. VIA po raz kolejny pokonała Intela, wprowadzając do masowej produkcji standard PC-133. Jako że jest to tylko drobna modyfikacja, spotkała się ze znacznie lepszą odpowiedzią niż Rambus. Kolejną wadą układów Rambus jest fakt, że jest to zamknięty standard i producent, który chciałby wyprodukować moduł RIMM lub płytę główną takowy obsługującą, musiałby wnieść poważną opłatę licencyjną.

Gwoździem do trumny Intela jest to, że pomimo poważnych sum pieniędzy, które zostały wydane na unowocześnienie linii produkcyjnych, nadal nie udało się wyprodukować stabilnego modułu pracującego z częstotliwością 400 MHz. Zamiast tego powstały zastępcze wersje o prędkościach 300 i 350 MHz, ale są one niezmiernie trudno dostępne, a ich ceny są nawet ośmiokrotnie wyższe niż modułów DIMM PC-100.

Bagnet na broń

VIA włożyła kij w mrowisko, kiedy Intel zaprzestał produkcji procesorów w architekturze Socket 7. Szybko powstał standard Super Socket 7, co pomogło AMD sprostać warunkom wydajności, dyktowanym przez Intela, a przy tym poprawić konkurencyjność cenową. VIA sformowała z innymi producentami koalicję, której celem stało się stworzenie otwartych standardów PC-133 i PC-266. To właśnie PC-266 stanowi bardzo poważne zagrożenie dla projektu Rambus. Moduły takie nadal pracują z częstotliwością 133 MHz, ale podobnie jak Rambus wykorzystują oba zbocza wyzwalania do transmisji danych. Technologia znana jest jako Double Data Rate (DDR) SDRAM, a ponieważ posiada ona nadal pełną 64-bitową szerokość szyny danych, może osiągnąć przepustowości dochodzące do 2.1 GB/s. Jednak DDR nie jest tak wydajne, jak Rambus, pomimo że powinno osiągnąć podobne prędkości transferu. Najlepszą częścią architektur PC-133 i PC-266 jest to, że są one otwartymi standardami. Nikt nie musi wnosić żadnych opłat, co czyni końcowy produkt tańszym.



RAM jest dosyć "anonimowym" sprzętem. Bez znajomości oznaczeń producenta, bardzo trudno odróżnić kości PC-100 od PC-133.

Jak dotąd ani Rambus, ani PC-266 nie są w pełni dostępne, dlatego trudno jest porównać ich wydajności. Poza tym, rynek wybierze najlepsze i najefektywniejsze rozwiązanie. Uwzględniając fakt, że moduły PC-266 będą kosztować znacznie mniej, wydają się one być faworytem. Jakkolwiek potoczą się wypadki, kolejne kilka miesięcy będzie bardzo interesującym czasem na rynku pamięci.

Oprac. Łukasz Nowak

Podstawy

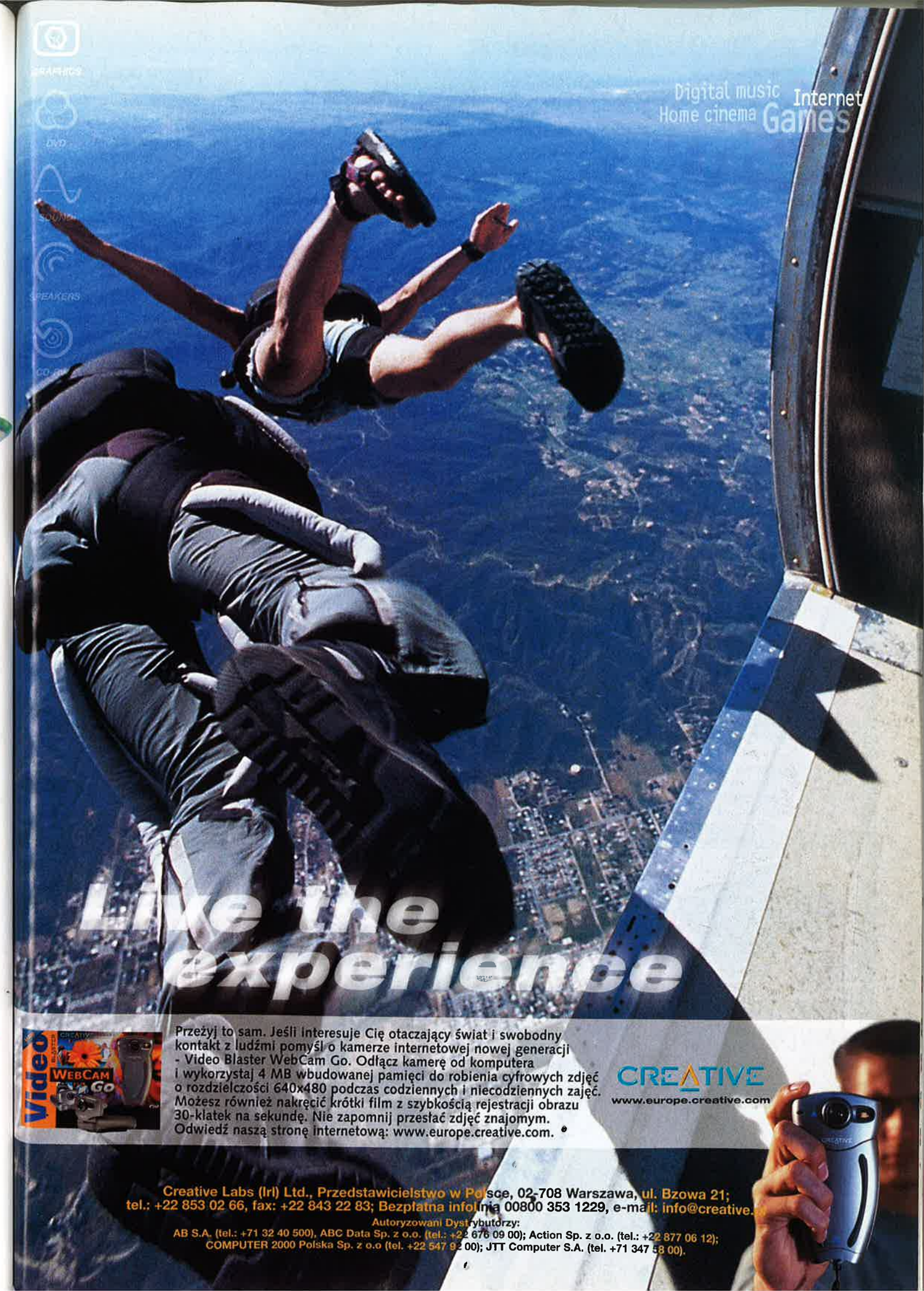
Jak działa pamięć

Najmniejszą jednostką pamięci jest bit, który jest w rzeczywistości elektronicznym elementem, znajdującym się w stanie 1 lub 0. Ponieważ jest to element elektryczny, stan bitu jest przechowywany jako odpowiednie napięcie: jeżeli bit ma napięcie 0 Voltów jest w stanie niskim lub 0, natomiast jeśli ma napięcie na przykład 3 Volty, jest w stanie wysokim lub 1. Ten rodzaj kodowania jest także znany jako flip-flop, gdzie zmiana stanu reprezentuje zmianę wartości bitu.

Osiem bitów tworzy bajt, który w systemie dwójkowym pozwala na zapisanie 256 kombinacji (2 ^ 8) i jest najmniejszym adresowalnym obszarem pamięci. Jednakże znak tekstowy w kodzie ASCII używa tylko 7 bitów, co pozwala zakodować cały alfabet, liczby i znaki specjalne.

DRAM, który jest zazwyczaj wykorzystywany, w formie SIMMów i DIMMów, jako główna pamięć systemowa, wykorzystuje kondensatory do przechowywania ładunków elektrycznych, a co za tym idzie danych. Jako że kondensatory tracą z czasem swój ładunek, muszą być odświeżane (ładowane). Oznacza to, że cykl zegara, w którym mogłyby być odczytane dane musi zostać przeznaczony na odświeżanie. Powoduje to opóźnienia w pracy.

Statyczny RAM wykorzystuje tranzystory, które nie mogą ze względu na mechanizm działania tracić ładunku i nie potrzebują odświeżania. Pomimo że czyni to je nawet dziesięć razy szybszymi, sprawia także, że są także o wiele droższe (nawet dziesięć razy) i dlatego zazwyczaj są wykorzystywane w pamięciach cache. Każdy rodzaj pamięci RAM jest nazywany ulotnym, co oznacza, że po wyłączeniu zasilania, traci się wszystkie dane. Dlatego trzeba wykorzystywać twarde dyski i im podobne do trwałego przechowywania danych.


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Live the experience
Video
WebCam Go
Przeżyj to sam. Jeśli interesuje Cię otaczający świat i swobodny kontakt z ludźmi pomyśl o kamerze internetowej nowej generacji - Video Blaster WebCam Go. Odłącz kamerę od komputera i wykorzystaj 4 MB wbudowanej pamięci do robienia cyfrowych zdjęć o rozdzielczości 640x480 podczas codziennych i niecodziennych zajęć. Możesz również nakręcić krótki film z szybkością rejestracji obrazu 30-klatek na sekundę. Nie zapomnij przesłać zdjęć znajomym. Odwiedź naszą stronę internetową: www.europe.creative.com.
CREATIVE
www.europe.creative.com
Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.
Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 9 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

X-Box

Najnowsze dziecko Microsoftu

Uważajcie, dziatki, X-Box nadchodzi! Czy będziemy wreszcie świadkami narodzin cudownej konsoli, tego przyszłego pana salonów i pokojów gościnnych? No i, nasz małpiszon się zapytuje, czy jego wysokość Microsoft porzuca w końcu platformę PC? Jak myślisz?

Microsoft wie, co robi. Pecetowy gigant doskonale zdaje sobie sprawę, że choć my tutaj - ty, ja i ten, który właśnie zerka ci przez ramię - jesteśmy owładnięci chucią dokonywania ciągłego upgrade'u sprzętu i grzebania w Rejestrze, na świecie istnieją miliony homo computericus, którzy kierują się prostą zasadą, że konsole służą do grania, a pecety do Excela. A więc co robi nasz heros z Redmond? Bierze swojego Excela i promuje go jako wybornego RPG z elementami symulacji prasowania żelazkiem w czasie nierzeczywistym, tfuuu, to znaczy bierze peceta i upraszcza go. No bo przecież, czy istnieje choć jeden szary wyjadacz pecetowego chleba, który nigdy jeszcze nie spędził pół godziny na instalację nowego sprzętożernego softu tylko po to, by przekonać się, że ma za mało RAM-u, karta 3D jest niekompatybilna, a jakiś kluczowy plik DLL zdecydował, że to właśnie dzisiaj przypada ten dzień, kiedy przestanie działać.

A przecież powinno być inaczej. Dlaczego człowiek ma zapuszczać się w otchłanie swojego Panelu sterowania czy ślęczeć przy próbie wykalibrowania swojego joysticka za każdym razem, gdy zechce pobawić się w swoją ulubioną gierę? Poza tym konsole mają swoich wielbicieli dlatego, że zakup peceta tylko do gry to za droga inwestycja. Dodatkowo pecety są skomplikowane w obsłudze i słyną z tendencji do zapaści z powodu pełni księżyca czy cen ryb na targu. Konsole są niedrogie, łatwe do opanowania i nie trzeba być Łukaszem Nowakiem, żeby poradzić sobie z ich uruchomieniem. A zatem teraz nawet potęga Microsoftu została zamieszana w rozwój konsol. Czy oznacza to, że przyszłość pecetów wisi na włosku? Oczywiście, że nie. Przynajmniej nie ze względu na opisane tu wydarzenia.

Mózgiem operacji X-Box jest J. Allard - szef Ministerstwa Rozrywki Microsoft (powaga - naprawdę). Odjazdowo!

Bić albo nie bić

No bo tak naprawdę X-Box to rasowy pecet. Ok, może zostać wpakowany w pełne wodotrysków pudło nadające się na Główny Eksponat Zauważany Przez Gości Po Wejściu Do Twojego Domu, jednak wewnątrz znajdziemy nie tak dalekiego krewnego Windows hasającego po bożym świecie mocą procesora Pentium 600MHz, na 8-gigowym twardym dysku, w blasku wydzielanym przez kość nVIDIA. Ale nigdy byś się tego nie domyślił. Włącz X-Boxa, a zobaczysz, jak startuje on z wbudowanej w maszynie pamięci ROM, bez straszenia okrutnymi listingami testu startowego i komendami BIOS-u. Okrojony system operacyjny został ponadto znacznie uproszczony i nie znajdziemy w nim ani menu Start, ani pasków narzędzi, ani ikon do poklikania.

X-Box składa się z urządzeń, z których buduje się zwykle pecety. A to ze względu na DirectX - Microsoft chce, by twórcy gier zaczęli produkować na nową platformę tak szybko, jak to tylko możliwe, a ci, którzy dotąd programowali pod DirectX, będą pracowali dalej tak, jakby tworzyli na pecetą. Wykorzystanie ogólnie dostępnych komponentów to sprytne rozwiązanie, ale jest jeden problem - ogłoszona specyfikacja urządzonka to nieporozumienie: procesor 600MHz lada dzień stanie się przeżytkiem, dysk o wielkości 8 GB to drobna kruszyna, i

Nikomu nawet przez moment nie powinna zaświtać idea, że X-Box to zapowiedź zmierzchu pecetów.

nawet 64 MB RAMu wydają się dzisiaj czymś nieprzyzwoicie skromnym. A spójrzcie tylko, czego żądają nasze gierki! Gdyby X-Box był pecetem, to jego żywot byłby marny. A zatem jak będzie on w stanie unieść wszystkie te nowoczesne bajery, którymi napakowane są gierki? Odpowiedź jest prosta - mistrzem ceremonii będzie tu kość grafiki 3D zaprojektowana przez nVIDIA. Microsoft twierdzi, że będzie ona w stanie wyrobić 300 milionów polygonów na sekundę, co jest wynikiem cztery razy lepszym od PlayStation 2, lub, jak kto woli - 900 razy lepszym od PlayStation. No dobra, ale przecież cudo nVIDIA zagnieździ się w pecetach na długo przedtem, zanim X-Box trafi w ogóle do sklepów, co stanie się nie wcześniej niż pod koniec przyszłego roku! A więc, dlaczego ludzie tak podniecają się całym tym Pudłem z "Archiwum X"?

Jak można się domyślać, stoi za tym legenda giganta z Redmond. Konsole są coraz ważniejsze w świecie gier wideo, a w momencie, gdy na arenę wkracza hegemon pecetowego rynku software'owego, coraz więcej ludzi zdaje sobie sprawę, że gry komputerowe nie kręcą się wokół pecetowego pępka.

Co to będzie?

Sekrety i kłamstwa

J. Allard, mózg odpowiedzialny w Microsofcie za X-Boxa stwierdza jasno - jego dzieło to nie pecet. Nie pomyszkujesz nim w Internecie, za jego pomocą nie uregulujesz też rachunków za gaz, nie będzie pod niego żadnego oprogramowania edukacyjnego. O, do diabła, on nie ma nawet klawiatury! Choć tak się właśnie mówi i taka jest oficjalna wersja przyszłych wydarzeń, możemy już dzisiaj stwierdzić, że niezupełnie tak będzie. Z pewnością pojawią się i myszki, i klawiatury do X-Box-a, choć prawdopodobnie dopiero dość długo po wypuszczeniu urządzenia na rynek. Czemu tak? Microsoft nie chce, aby X-Box został zignorowany jako kolejne urządzenie typu WebTV. Zamiast tego chce przede wszystkim skupić się na giercowych aspektach swojej nowej zabawki.

Czyżby dali za wygraną?

Jednak nie dajcie się ogłupić przez żadne "genialne" proroctwa i apokalipsy - nikomu nawet przez moment nie powinna zaświtać idea, że X-Box to zapowiedź zmierzchu pecetów. Pecety będą jeszcze z nami przez kilka ładnych lat, i co więcej - zanim "pudło-X" się pojawi, z pewnością będą miały jeszcze czas, aby się wzmocnić i udoskonalić. Prawdopodobnie nadal będą dość drogie, ale jak zawsze znajdzie się masa ludzi gotowych wydać nawet znaczną gotówkę na zakup do swojego domu czy biura najnowszego sprzętu, który można jeszcze dodatkowo upgrade'ować.

Microsoft również jako pierwszy zaznacza, że gry konsolowe zdecydowanie różnią się od gier na peceta. Czy próbowaliście kiedykolwiek zagrać w Quake'a z joypada lub w Sonica z klawiatury? Wątpię. Są gry na peceta i są gry na konsole. Tytuły takie jak Age of Empires, Quake czy Warcraft należą do klasyki pecetowej, która nie ma przełożenia na rozrywkę związaną z leżeniem na brzuchu jakieś dwa i pół metra przed ekranem telewizora. A zatem Microsoft nie tyle zaniedbuje użytkowników pecetów, co postanawia zapuścić również korzenie w zaciszu pokojów gościnnych. X-Box od samego początku był najgorzej strzeżoną tajemnicą w świecie gier wideo. Microsoft przyznaje, że jeszcze rok temu nikt z jego menadżerów nawet w najbardziej wizjonerskich planach nie brał pod uwagę stworzenia konsoli. Jednak podniecenie towarzyszące wypuszczeniu PlayStation 2 zachęciło giganta komputerowego do założenie swojej pary rolek i ruszenia do wyścigu. Nie minęło 12 miesięcy, i już zostały ogłoszone specyfikacje maszyny, pokazano prototyp, a większość najznamienitszych producentów gier ogłosiła gotowość projektowania pod nową platformę. X-Box prawdopodobnie będzie wielkim hitem. Ale jak tak naprawdę on działa? A skoro jest oparty na tej samej architekturze co pecet, cóż takiego będzie w stanie oferować, czego blaszak nam nie da? Poza tym, nie tak jak w przypadku programów na peceta, gdzie każdy może produkować gry, Microsoft zamierza wprowadzić system licencjonowania i kontroli, dzięki któremu tylko gry z odpowiednią pieczęcią pana Billa G. będą mogły trafić na półki.

Jak to działa?

Ponieważ X-Box wykorzystuje technologię, którą zwykle wiąże się z pecetem, na gruncie konsol jest zapowiedzią prawdziwej rewolucji. Na przykład twórcy gier będą w stanie używać twardego dysku jako zbiornika pamięci wirtualnej pojemności do 8 GB, a programiści zaczną swobodnie dzielić i rządzić 64-megabajtowymi zasobami pamięci RAM, dając odpowiednią jej ilość dźwiękowi, AI czy teksturom - w zależności od rodzaju pisanej gry.

W porównaniu do peceta X-Box prawdopodobnie nie będzie technologicznym mocarzem, tym bardziej jeśli weźmie się pod uwagę zapowiadaną datę premiery. Ale niezależnie od tego będzie się on rozchodził jak świeże bułeczki. W roku 2001 z rynku wypadnie Dreamcast, a na arenie zostaną PlayStation 2, X-Box oraz nieoficjalnie zapowiedziana przez Nintendo konsola Dolphin. Konsole doskonale pasują do grania i niniejszym oznajmiamy, że prawdopodobnie sami się zdecydujemy na jedną z nich. Nie są drogie, świetnie wyglądają i mogą być obsługiwane przez nasze dziewczyny. Ale co by o nich nie powiedzieć - do grania w Quake'a i tak się nie nadają...

Oprac. Mariusz Turowski

Technika

X-Box od wewnątrz

Cóż ono takiego w sobie ma, że nie możemy się doczekać, kiedy dostaniemy je w swoje łapki?

Procesor 600MHz

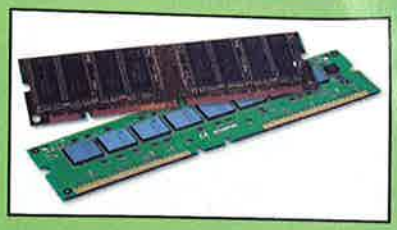
Dokładnie taki sam koleś, jaki siedzi w przeciętnej jakości nowych pecetach. Z pewnością nie jest to technologia przyszłości, ale przecież nie tylko CPU zarządza grafiką i dźwiękiem. Wtajemniczeni myśleli, że Microsoft do swojej nowej zabawki postanowi wykorzystać Athlona z AMD, ale w końcu oparł się na Intelu. Powód tej decyzji jest oczywisty - trzymanie się giganta mikroprocesorowego pozwoli spać spokojnie na wypadek pojawienia się deficytu w dniu wypuszczenia maszyny.

GPU nVIDIA

Wykorzystana kość jest obecnie nazywana X-Chipem, ale tak naprawdę w nVIDIA trwają prace nad płytą NV25, która wyprzedza o trzy generacje dzisiejszego GeForce'a. Bill Gates podczas niedawnej konferencji twórców gier komputerowych w Seattle stwierdził, że procesor graficzny X-Boxa będzie w stanie obsłużyć 1 bilion operacji na sekundę. Akcelerator Voodoo3 może dojść do 100 miliardów na sekundę - całkiem sporo, ale tylko 10 procent tego, co może wyciągnąć X-Box. nVIDIA obiecuje ponadto, że X-Box będzie obsługiwał pełnoekranowy anty-aliasing, który będzie wygładzał kanciaste krawędzie. Tę cechę przeważnie się przeocza w opisach urządzenia, ponieważ efekt jej działania nie jest widoczny na screen-shotach, ale kanciastości, które nieraz widzimy w PalyStation 2 przypominają nam, że nie powinniśmy jej lekceważyć.

64 MB RAM

PlayStation 2 posiada 38 MB ujednoliconego RAM-u, ale tylko 4 MB z tej ilości są alokowane dla obrazu. X-Box jest wyposażony w 64 MB pamięci i daje programistom wolną rękę w jej gospodarowaniu pomiędzy obliczaniem a wyświetlaniem obrazu. Pamięć ta jest typu DDR (double data rate) i działa z szybkością 200MHz, czyli dwa razy szybciej od standardowych kości SDRAM wewnątrz twojego peceta.



Dysk twardy 8 GB

Spokojnie. Oczywiście, konsole są popularne dlatego, że nie posiadają twardych dysków i nie trzeba czekać aż dane zostaną na nich odszukane i załadowane. Ale pomyśl o tym jeszcze, a nagle okaże się, że twardziele i w konsolach mogą znaleźć swoje zastosowanie. Ten 8-gigowy zasobnik pamięci może być wykorzystany jako potężna dodatkowa pamięć wirtualna. Fragmenty świata 3D mogłyby w ten sposób po cichu być ładowane z dysku i czekać, aż zostaną wyświetlone. Dostęp do danych na dysku może być trochę wolniejszy niż w przypadku korzystania z pamięci RAM, ale mimo to jest o całe "lata świetlne" szybszy od informacji "wytrząsanych" z okręcającego się CD-ROM-u z grą. Twardy dysk umożliwi ci też instalowanie wszelkich dodatków do gier, ekstra poziomów, łatek i uaktualnień.

Napęd DVD 4x

Dwa razy szybszy od tego, w który wyposażony jest PlayStation 2. Z napędu X-Boxa będziesz w stanie bez problemu odtwarzać filmy. Microsoft upiera się przy twierdzeniu, że jego konsola będzie urządzeniem nastawionym tylko na gry, ale jednocześnie zdaje sobie sprawę, że oglądanie filmów na DVD również jest ważne. Zaawansowane opcje kina domowego (obsługa 63 kanałów audio i pozycyjnego dźwięku 3D) zadowolą nawet najbardziej wybrednego kinomaniaka.

Karta Ethernet 100Mbps

Microsoft wyposażył X-Boxa w opcje internetowe, ale samo urządzenie nie posiada wbudowanego modemu. 56-kilowe modemy do momentu ukazania się X-Boxa będą już przestarzałe, jednak wciąż nie jest jasne, co ma je zastąpić. Wmontowanie szybkiego portu Ethernetowego umożliwi szerokopasmowym modemom kablowym przyszłości bezpośrednie podłączenie do X-Boxa. Dzięki temu możliwy będzie błyskawiczny dostęp do super szybkiego ściągania plików i grania on-line.

System operacyjny

X-Box działa na Linuxie. Oczywiście, to żart. Konsola w stu procentach będzie firmowana przez Microsoft. Programiści już robią, co mogą, aby wyłuskać rdzeń systemu odpowiedni do zastosowania w X-Boxie. Skorzystanie z Windows umożliwi bezbolesne przejście projektantów gier na nową platformę, co z pamięcią o mękach, które przeżyli próbując dostosować się do nowego standardu PlayStation 2, z pewnością zostanie przez nich docenione. Poza tym Microsoft twierdzi, że tak jak w Dreamcast, system operacyjny nie będzie instalowany na stałe do X-Boxa. Będzie w niego wyposażona każda gra, rozwiązując w ten sposób problem uaktualnień systemu operacyjnego. No i... dając Microsoftowi rozkosz sprzedawania Tobie setek egzemplarzy systemu operacyjnego.

Urok hybrydy

Instalowanie wielu systemów operacyjnych

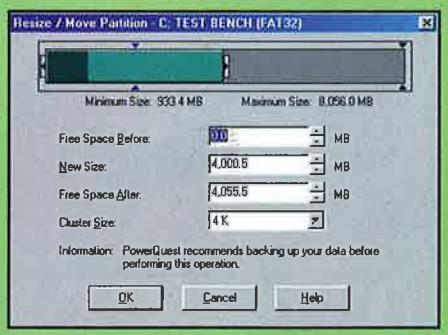
Byli już tacy, co to ośmielili się pracować jednocześnie na dwóch systemach operacyjnych, ale zdarzyli się też i szaleńcy, którzy...

Multibooting to słowo, które może wywołać panikę wśród nawet najtwardszych użytkowników Windows. Instalowanie wielu systemów operacyjnych wydaje się dość proste, ale może okazać się koszmarem, który będzie się śnił śmiałkowi do końca życia. Zwłaszcza jeśli ten pracuje na co dzień w Windows. Większość systemów operacyjnych próbuje korzystać z tego samego głównego boot-sektora (Master Boot Sector) na twardym dysku, tak więc gdy posadzisz na swoim kompie nowy OS, ten prawdopodobnie zamaże informacje, które się znajdują w tym sektorze używane przez stary system i wpisze tam swoje. Jednym z rozwiązań w takich wypadkach jest skorzystanie z "zarządców" bootowania, takich jak System Commander 2000 czy Partition Magic 5. Obydwa wyrzeźbią na twoim dysku twardym kilka partycji, w których będą przebywały w odosobnieniu różne systemy operacyjne. Spróbowaliśmy tej sztuczki i zainstalowaliśmy na naszym komputerze wyposażonym standardowo w Windows 98 trzy inne systemy: Windows 2000, Linux Mandrake 7.0 oraz BeOS 4.5. Gdy to zrobiliśmy, natychmiast zaczęły się problemy - mimo że posłużyliśmy się narzędziem BootMagic, Windows 2000 i tak wepchnął swojego własnego menedżera. W końcu udało nam się utrzymać w ryzach naszego hybrydowego peceta i nie dopuścić do bójki między różnymi systemami. Musimy Was jednak ostrzec, że jest to zadanie, które niesie z sobą wiele niebezpieczeństw. Tak naprawdę, to o ile nie poznasz dość dobrze tajników partycjonowania, powinieneś dać sobie w ogóle spokój z takim kombinowaniem, na jakie my się zdecydowaliśmy. Jeśli nie zaczynasz z czystym dyskiem, koniecznie zrób kopie zapasowe swoich danych.

Oprac. Mariusz Turowski

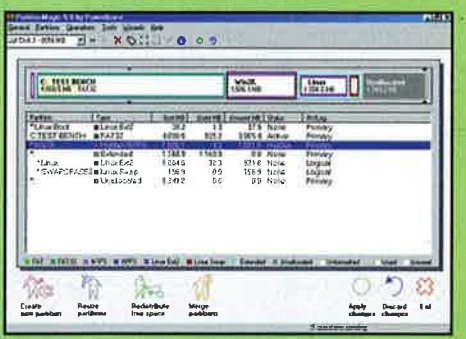
Krok po kroku

Szał wielosystemowości

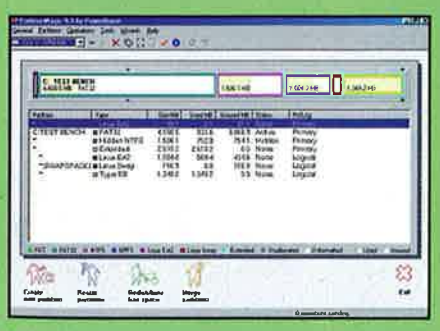


1 *Na początku musisz przygotować trochę miejsca na swoim dysku, aby stworzyć dodatkowe partycje, które chcesz na nim założyć. Na całe szczęście dzięki Partition Magic 5 jest to bułka z masłem. Możesz to zrobić na dwa sposoby: albo kliknąć prawym przyciskiem myszki na daną partycję, wybrać Move/Resize (Przenieś-Zmień rozmiar) i wpisać nowy rozmiar, albo kliknąć na partycję dwa razy i przeciągnąć prawą stronę na lewą, aż uzyskamy odpowiednią wielkość. W naszym przykładzie widać, że podzieliliśmy nasz 8 GB dysk na dwie równe części.*

2 *Teraz mamy stworzyć partycję dla Windows 2000. Aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszki na miejsce na dysku, na którym nie znajdują się żadne dane i wybierz Create (Utwórz). Windows 2000 musi ładować się z podstawowej partycji, a zatem wybierz w odpowiednich opcjach Primary, a nie Logical. Określ rozmiar i wybierz system plików. Windows 2000 używa systemu NTFS, ale dopóki nie masz nowszej wersji Partition Magic, kompatybilnej z Windows 2000, format NTFS nie zostanie rozpoznany; w takim wypadku wybierz dla tej partycji format FAT.*



3 *Teraz dodasz partycję Linuxa. System ten jest dość osobliwy i aby się wystartować, potrzebuje przynajmniej 20 MB miejsca poniżej cylindra 1024. Oznacza to w rzeczywistości, że musisz go umieścić na samym początku swojego twardziela, a zatem pozostałe partycje będą musiały być przeniesione. Po prostu przenieś swoje partycje Windows 2000 i Windows 98 jakieś 20 MB na prawo, a następnie kliknij na wolną przestrzeń na początku dysku i stwórz tam partycję Linux Ext2 - musi być ona podstawowa (Primary). Stwórz Linux Ext2 oraz dodatkową partycję na plik wymiany Linuxa (Linux Swap File) w "niezamieszkanej" przestrzeni za partycją Win2k. Obydwie mogą być logiczne.*



4 *Powinieneś dysponować jeszcze jednym wolnym kawałkiem na dysku twardym, na jego końcu. Stwórz z niego partycję. Kliknij prawym przyciskiem myszki na wolną przestrzeń, wybierz Logical partition i Unformatted (Niesformatowany) - jako system plików. Jak dotąd tak naprawdę nic się nie stało z twoim twardzielem, a zatem musisz kliknąć przycisk Apply Changes (Zastosuj zmiany). Partition Magic ponownie teraz uruchomi twojego peceta i dokona zmian po pojawieniu się ekranu z testem startowym. Może to trochę potrwać. Zainstaluj Windows 2000, wybierając partycję FAT.*

5 *Zainstaluj Linuxa, startując system z CD i wybierając New Install. Gdy zostaniesz poproszony o zainstalowanie LILO (boot manager Linuxa), wpakuj go na partycję źródłową Linuxa - w naszym wypadku hda5 - a nie do głównego boot-sektora (MBR). Jeśli, tak jak jest to ustawione domyślne, zainstalujesz ją do MBR, możesz utracić boot menedżera, który posiada Windows 2000, niwecząc wszystkie nasze dotychczasowe starania. Po zainstalowaniu Linuxa, uruchom ponownie komputer i zainstaluj BeOSa, startując go z CD. W oknie Setup systemu kliknij na More Options i wybierz ostatnią partycję.*

6 *Powinieneś mieć teraz na swoim komputerze cztery systemy operacyjne. Pora sprawdzić, jak działa multibooting. Załaduj Windows 98 i uruchom menedżera konfiguracji w BootMagic. Windows 98 jest pokazany jako domyślny, a więc kliknij przycisk Add (dodaj), aby dołączyć do menu Windows 2000, Linux oraz BeOS. Jeśli brakuje jakiegoś systemu operacyjnego, oznacza to, że nie został poprawnie zainstalowany i nie widać go jako osobnej partycji, z której uruchamia się komputer. Pozostało ci jeszcze określenie, który system ma startować jako domyślny oraz ustawienie czasu, po którym będzie się uruchamiał automatycznie.*

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

PS/PC TWIN TURBO

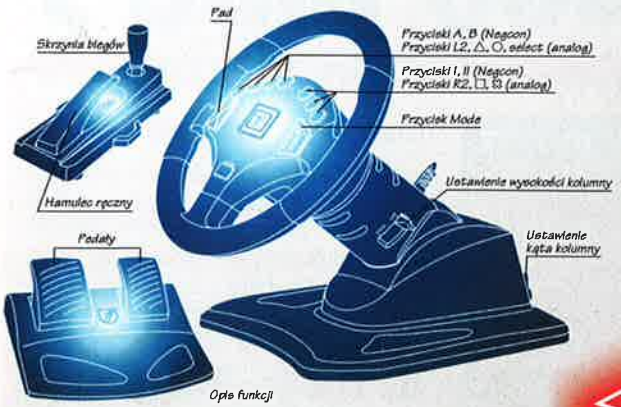
Nowość

UWAGA! KONKURS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

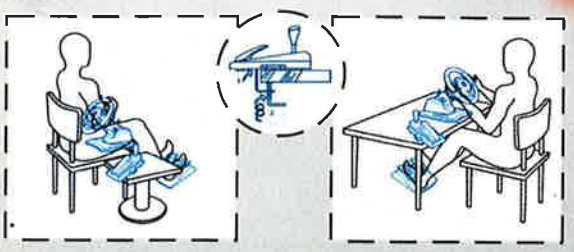
„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC

89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TI TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

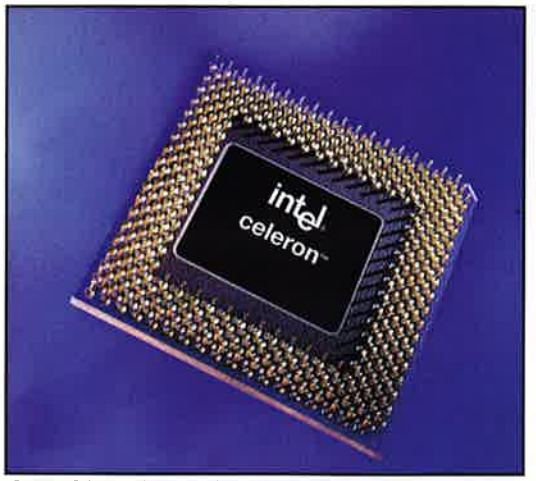
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Procesory

Na czym polega przetwarzanie danych



Procesor Celeron możemy przyspieszyć, zwiększając częstotliwość pracy magistrali z 66 MHz do 100 MHz.

Powiedzmy sobie to od razu na wstępie umiejętne korzystanie z procesora komputerowego nie ogranicza się do "przetaktowywania". W tym tekście przedstawiamy szereg możliwości maksymalnego wykorzystania posiadanego procesora.

W tym miesiącu przyjrzymy się bliżej mózgowi komputera, jakim jest procesor. Chodź trudno w to uwierzyć, to jeszcze parę lat temu istniał tylko jeden chipset i jeden standard. Jednak od czasu wprowadzenia przez firmę Intel gniazda Slot-1 (a później również Socket-370) rynek podzielił się na dwa obozy. Pomimo że układy Intela tradycyjnie wyróżniały się największą wydajnością i szybkością to obecnie firma ma problemy w utrzymaniu pozycji lidera technologicznego, jako że procesory Athlon firmy AMD przewyższają osiągami konkurencyjne układy Pentium III Intela.

Niektóre płyty główne umożliwiają ustawienie taktowania FSB z poziomu Windows.

Podnoszenie wydajności posiadanego procesora jest powszechnie kojarzone z jego "podkręcaniem". Nie jest to jednak jedyna możliwość, z jakiej może skorzystać właściciel komputera. Bez dalszych wstępów przedstawiamy poniżej szereg porad i podpowiedzi, jak zwiększyć wydajność systemu. Niektóre zabiegi wymagać będą zainstalowania dodatkowych programów, umieszczonych na płycie dołączonej do bieżącego numeru pisma.

Zminimalizuj koszta modernizacji (1)

Gdybyśmy żyli w idealnym świecie, każdy użytkownik komputera dysponowałby najnowocześniejszym sprzętem. Realia finansowe sprawiają jednak, że większość z nas musi rozważnie planować swoje inwestycje.

Nawet pozostając o krok za najnowszymi nowinkami technologicznymi, możemy korzystać z wydajnych jednostek obliczeniowych.

Procesor K6-2 400MHz bez problemu obsługuje współczesne gry i programy chodź kosztuje zaledwie 250 złotych. Jeśli nie będziemy gonić za najnowszymi modelami procesorów, lecz zadowolimy się trochę starszym sprzętem to stwierdzimy, że stać nas na całkiem wydajną jednostkę obliczeniową bez zastawiania domu i posyłania dzieci do pracy w kopalni.

Zminimalizuj koszta modernizacji (2)

Skoro już mówimy o sposobach ograniczania kosztów, to proponuję spojrzeć na to zagadnienie jeszcze z innej strony. Możemy wydać mniej na procesor, a więcej na płytę główną. Po co mielibyśmy wykosztowywać się na najnowocześniejszą płytę główną, a potem dokupować do niej najszybszy dostępny dla niej procesor? Jedyne, co przez to uzyskujemy, to pewność, że oba te komponenty będziemy w przyszłości wymieniać jednocześnie i to płacąc najwyższą cenę. Lepiej zrobimy kupując najlepszą płytę główną, do której włożymy słabszy procesor. Dla przykładu kupmy zaawansowaną technologicznie płytę główną dla Pentium II/III i dodajmy do niej procesor Celeron wraz z przejściówką gniazda na Socket370. Później, gdy ceny spadną, będziemy mogli wymienić procesor bez jednoczesnego wykosztowywania się na nową płytę główną. Odnosi się to również do procesorów z serii K6-2 i Pentium III, z tym, że poniesione koszta będą w tym przypadku jeszcze niższe.

Postarajmy się wybrać właściwą płytę dla naszych potrzeb.

Zmodernizuj pamięć!

Pojawienie się procesorów K6-2, Pentium II i ich odpowiedników zbiegło się z wprowadzeniem na rynek 100 megahercowych płyt głównych. Niestety, oznacza to konieczność wykorzystania pamięci 100 MHz, tak więc, jeśli nie posiadamy procesora przeznaczonego dla systemów 66 megahercowych (takiego, jak K6-266 bądź 333) powinniśmy uwzględnić wymianę pamięci w kosztach modernizacji systemu. Na szczęście ceny pamięci spadły do najniższego poziomu w historii, w związku z czym za 64-megabajtową kość SDRAM 100Mhz zapłacimy marne 280 zł. Jeszcze nigdy nie było tak sprzyjających warunków do modernizacji!

Przetaktuj procesor!

Czy już o tym mówiliśmy? Przetaktowanie procesora jest najprostszym sposobem na darmowe przyspieszenie systemu. Zależnie od posiadanej jednostki centralnej, możemy przyśpieszyć nasz procesor nawet o 50 i więcej procent. Jednak, biorąc pod uwagę posiadany model procesora oraz konieczność jego dalszego schłodzenia po przetaktowaniu, powinniśmy być przygotowani na bezpieczne przyspieszenie procesora o nie więcej niż 15 procent.

Procesory dla gniazd Slot-1 i Socket-370

Większość procesorów można przetaktowywać na dwa sposoby: zwiększając prędkość magistrali płyty głównej bądź zmieniając ustawienia mnożnika. Niestety, wszystkie procesory Intela, począwszy od Pentium II, mają blokadę zabezpieczającą przed zmianą częstotliwości pracy, tak więc wyposażony w nie komputer można przyśpieszyć tylko poprzez zmianę prędkości magistrali płyty głównej.

Procesor Pentium II i III dają się przyspieszać w pewnym zakresie jednak uzyskana poprawa wydajności jest niczym w porównaniu ze znacznie tańszymi procesorami Celeron. Ponieważ procesory Celeron standardowo pracują przy częstotliwości 66 MHz oczywistym rozwiązaniem wydaje się być ustawienie szybkości magistrali na 100 MHz, co pozwala na wzrost szybkości taktowania jednostki o 34 procent. Prawdę powiedziawszy, odnotowywano przypadki, gdy pewne partie procesorów Celeron (SL32A) udało się przyspieszyć z 300 do 702 MHz!

Inne procesory

Procesory K6-2 i K6 III można przetaktowywać poprzez zmianę ustawień magistrali bądź mnożnika jednak w rezultacie wydzielają one dużo ciepła, tak więc należy im zapewnić bardzo dobre chłodzenie. Procesory Athlon wymagają interwencji z użyciem lutownicy bądź specjalnej przystawki. Jeśli chodzi o starsze procesory, to układy Pentium - w szczególności późniejsze modele (od 133 MHz wzwyż) - powinny poddawać się przetaktowywaniu, pierwsze modele K6 są mniej podatne na takie zabiegi natomiast posiadacze procesorów Cyrix powinni w ogóle zapomnieć o takiej możliwości.

Procedura przetaktowywania procesora

Temat ten poruszaliśmy już wielokrotnie na łamach CDA jednak czytelnicy, którzy przegapili odpowiednie wydania naszego magazynu mogą skorzystać ze znakomitego przewodnika internetowego dostępnego pod adresem www.sysopt.com/howtooc.html, który przedstawia krok po kroku całą procedurę.

Przetaktowywanie na ogół wiąże się z koniecznością zdjęcia obudowy komputera i zmianą położenia zworek jednak czytelnikom, którzy mają takie plany radzimy najpierw zainstalować program SoftFSB, zawarty na płycie dołączonej do bieżącego numeru pisma. Jeśli dana płyta główna jest wymieniona w menu rozwijanym, to możemy zmieniać prędkość magistrali płyty głównej z poziomu wygodnego interfejsu Windows!

Schłodź procesor!

Aha, czy przy okazji przetaktowywania wspomnieliśmy, że trzeba najpierw zapewnić odpowiednie chłodzenie procesora? Jeśli po przetaktowaniu pojawiają się problemy, nie rezygnuj od razu ze zwiększenia wydajności, lecz spróbuj najpierw poprawić chłodzenie wewnątrz obudowy komputera.

Pamięć podręczna dla odwołań

Obecnie trudno jest wymienić procesor bez jednoczesnej wymiany płyty głównej. Dlatego przy wyborze płyty głównej dla procesora postarajmy się wybrać właściwą płytę dla naszych potrzeb. Oczywiście dla "przetaktowywaczy" ważny będzie szeroki zakres wspieranych szybkości magistrali i mnożników jednak należy uwzględnić jeszcze jeden parametr związany z wydajnością, a mianowicie pamięć podręczną (cache) zintegrowaną z płytą główną. Ogólnie rzecz ujmując, im więcej pamięci cache możemy zakupić, tym lepiej, jako że w ten sposób udrażniamy sieć, eliminujemy zatory itp., czyli pomagamy procesorowi rozsyłać dane po systemie. Mówiąc prostym językiem, przyśpieszamy w ten sposób nasz komputer.

Przetestuj wydajność procesora

Przy testowaniu wydajności procesora (lub którejś z jego składowych) możemy mieć problemy z określeniem, jakiego standardu powinniśmy przestrzegać. Czym właściwie są te GFLOPSy i MIPSy? W ostatecznym rozrachunku powinniśmy wybrać na stałe któryś z programów testujących i korzystać z niego w przyszłości - inne programy mogą pozornie korzystać z tych samych danych, ale w rzeczywistości będą one wykonywały inne testy, w związku z czym uzyskane wyniki nie będą wiarygodne. Przy pomiarze wydajności procesora radzimy skorzystać z SiSoft Sandra i 3D Mark. Są to sprawdzone programy z tradycją, które pojawiały się już w przeszłości na płytach dołączanych do magazynu.

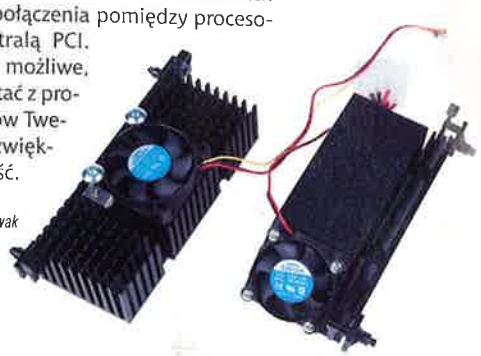
Problemy z K6-2 pod Windows 95

Właśnie wymieniliśmy procesor w komputerze działającym pod Windows 95 na K6-2 350 MHz lub szybszy. Teraz okazuje się, że ta przeklęta maszyna często odmawia załadowania systemu operacyjnego. Winę za to ponosi Windows 95, który oczywiście został zaprojektowany zanim na rynku pojawił się K6-2. Na szczęście z Internetu można ściągnąć do komputera program korygujący, które usuwa problem. Po pomyślnym załadowaniu Windows łączymy się ze stroną internetową www.amd.com/products/cpg/k623d/win95_update_k6.html., ściągamy łatkę i instalujemy ją celem rozwiązania problemu. Jeśli nie jesteśmy w stanie uruchomić systemu Windows, powinniśmy spróbować obniżyć częstotliwość taktowania procesora do 300 MHz. Dzięki temu sprawimy, że komputer będzie pracował prawidłowo, dopóki nie będziemy gotowi przywrócić oryginalnych ustawień. A gdy już będziemy zwiększać prędkość procesora, możemy równie dobrze pokusić się o jego "przetaktowanie".

Zoptymalizuj ustawienia BIOS

Pozornie mogłoby się wydawać, że najlepszym miejscem do zmiany ustawień BIOS jest, no cóż, BIOS. Jednak pozory bywają mylące. Polecamy zapoznać się ze wspaniałym programem TweakBIOS, który pozwala na wygodną zmianę ustawień BIOS z poziomu DOS. Większość ustawień odnoszących się do procesora można znaleźć na ekranach dotyczących połączenia pomiędzy procesorem a magistralą PCI. Tam, gdzie to możliwe, warto skorzystać z propozycji autorów TweakBIOS jak zwiększyć wydajność.

Oprac. Łukasz Nowak



Maksymalne podkręcenie procesora wymaga zainstalowania dodatkowego chłodzenia wewnątrz obudowy komputera.

Podkręcanie Athlona

Można, czy nie można?

W tym tekście pokażemy, jak uzyskać 25-procentowy wzrost wydajności, ustawiając tylko kilka przełączników. Wszyscy kochają wydajność za darmo, więc cóż może być lepszego od zwiększenia wydajności peceta bez konieczności wyłożenia pokaźnych sum pieniędzy?

Jak wszyscy wiemy, podkręcanie stało się w ciągu ostatnich lat znacznie trudniejsze, po części za sprawą rozdzielenia zegara magistrali i zablokowanego mnożnika, a także ze względu na brak odpowiednich narzędzi w konstrukcjach płyt głównych. Jednakże niektóre procesory są bardziej "podkręcalne" niż inne - musisz się tylko przekonać, który posiadasz.

Procesory PII, PIII i niektóre Celerony są dosyć trudne do podkręcania, ponieważ Intel zablokował w nich możliwość zmiany mnożnika i jedyną możliwością zwiększenia prędkości jest podniesienie zegara magistrali FSB.

Zanim zaczniesz

Ostrzeżenie!

Poprzez podkręcanie ryzykujesz uszkodzenie i utratę gwarancji na procesor i płytę główną. Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za ewentualne straty spowodowane podkręcaniem komputera. Poprzez otwarcie cartridge'a procesora możesz go uszkodzić i tracisz gwarancję.

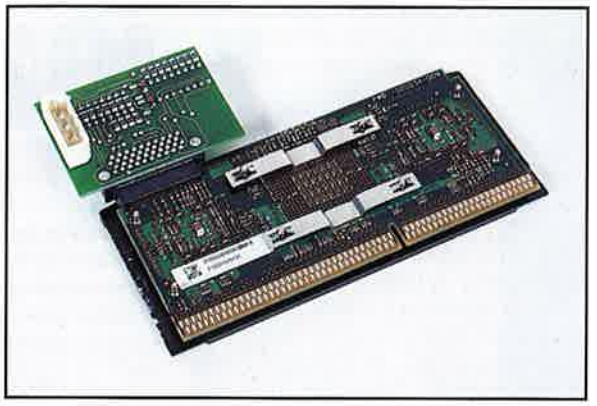
Moduł FreeSpeed Pro jest dostępny na rynku brytyjskim. Przedstawiamy jego działanie, aby pokazać możliwości drzemiące w procesorze Athlon. Nic nam nie wiadomo o dystrybucji FreeSpeed Pro na terenie Polski.

Na szczęście, większość procesorów, zaprojektowanych do pracy z FSB 66 MHz, może być bez większych problemów uruchomionych na 75 MHz, a nawet 83 MHz w niektórych przypadkach. Te, które pracują z szyną 100 MHz prawdopodobnie dadzą się odpalić na 112 MHz, a nawet 133 MHz, jeżeli masz dużo szczęścia. Cokolwiek jednak starasz się zrobić, nie powinieneś spodziewać wzrostu wydajności o więcej niż 15-20 procent. Cokolwiek ponad to jest już niezłym osiągnięciem.

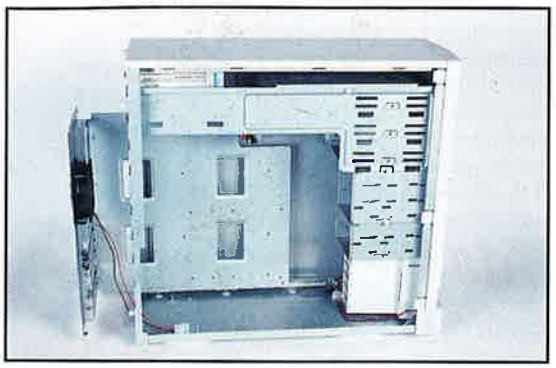
Gold Fingers

Procesor AMD Athlon przedstawia w tej kwestii nieco inny problem. W przeciwieństwie do płyt głównych Slot 1, które pobie-

rają ustawienia mnożnika z CPU, ale pozwalają niezależnie ustawić magistralę FSB, płyty pod Athlona obydwa te parametry odczytują wewnątrz procesora. Do tej pory jedynym, prawdziwym sposobem na podkręcenie było otwarcie obudowy i przestawienie kolejności rezystorów. Jest to sposób NIE POLECANY, jako że wymaga zabawy z lutownicą, a jeśli nie wiesz co robisz, możesz bardzo łatwo uszkodzić całe urządzenie. Jednak nie wszystko jest stracone. Po otwarciu obudowy procesora, zobaczysz w lewej, górnej części płytki procesora złącze krawędziowe (nazwane Gold Fingers - Złote Paluszki). Na dzień dzisiejszy nie istnieje żadne oficjalne wyjaśnienie, dlaczego AMD umieścił je w swoim produkcie, ale bardzo korzystną cechą tego złącza jest to, że można je wykorzystać do podkręcania Athlona. Wszystko pięknie i gładko, ale jak można używać tej zabawki? W tym miejscu pojawia się firma Ninja Micros, która, jak wiele innych, wyprodukowała urządzenie, nakładane na Gold Fingers, które pozwala łatwo zmieniać wartości rezystorów.



Zainstaluj FreeSpeed Pro na złączu procesora Athlon, a uzyskasz natychmiastowy wzrost wydajności.



Obudowa GlobalWin jest marzeniem overclockera. Dostarczana jest z wysuwaną częścią na płytę główną i dwoma dodatkowymi wentylatorami, a do tego zasilacz 300W.

Do roboty!

Athlony nie mogą mieć zmienionej szybkości magistrali FSB, a jedynie napięcie zasilania i mnożnik i właśnie tym zajmuje się moduł FreeSpeed Pro, produkcji Ninja Micros. Jest to małe urządzenie ze standardowym złączem zasilania, umieszczonym na tylnej ściance i dwoma zestawami przełączników i diodzie LED z przodu. LED informuje o poprawnej pracy urządzenia, a przełączniki pozwalają zmienić ustawienia mnożnika i zasilania. Aby użyć FreeSpeed Pro, ustaw na przełącznikach odpowiedni mnożnik i napięcie rdzenia, podłącz do złącza Athlona i włącz zasilanie. Natychmiast zobaczysz nową prędkość procesora w trakcie testów POST, a przy odrobinie szczęścia także wejdziesz do Windows i będziesz mógł przetestować, jaki wzrost wydajności udało Ci się osiągnąć. Ale zanim spróbujesz wyciągnąć 1 GHz ze swojego Athlona 500 MHz, powinieneś wiedzieć, że rezultaty zmieniają się w zależności od egzemplarza. Zależą one od serii, w której był produkowany, oryginalnej prędkości i metod chłodzenia, które stosujesz.

Kości na stół

Jaką mamy dziś częstotliwość?

Kilka programów pozwoliło nam zmierzyć poczynione postępy. Nasz procesor rozpoczął swój żywot jako wersja 600 MHz, a udało nam się go podkręcić do 750MHz, co daje dosyć poważny, 25 procentowy wzrost. Pomimo tego, bezpośredni wzrost mocy obliczeniowej nie zawsze odpowiada rzeczywistemu zwiększeniu wydajności w Windows. Oczywiście, najwięcej podkręcania służy poprawie szybkości gier; trudno nam sobie wyobrazić przyspieszanie Worda o kolejne 20 procent. Wykorzystaliśmy kilka programów testujących, aby zobaczyć, jak nam poszło. WCPUID zapewnił nam informacje o procesorze, natomiast SiSoft Sandra, SysMark 2000 i 3DMark 2000 uwidoczniły rzeczywisty wzrost prędkości działania. Oto nasze wyniki:

MHz	600	650	700	750
Sandra (MIPS)	1920	2060	2210	2390
SysMark 2000	120	126	131	136
3DMark 2000	1198	1203	1207	1212

Daj mu kopa

Jak zainstalować FreeSpeed Pro? Sześć kroków, dzielących Cię od szybszego CPU

1 *Pierwszy krok polega na wyjęciu procesora z płyty głównej tak, aby można było nad nim popracować, nie uszkadzając innych elementów komputera. Aby zdjąć obudowę, musisz najpierw pozbyć się radiatora i wentylatora. Jeżeli masz specjalną dźwignię na radiatorze, po prostu użyj jej i zdejmij wiatraczek. Jeżeli masz mechanizm zaciskowy, musisz użyć małego śrubokręta, aby odsunąć zatrzaski.*

2 *Po zdjęciu radiatora i wiatraczka, oczyść obie powierzchnie z pozostałości pasty termicznej. Po prostu przetrzyj całość papierem, a co bardziej oporne kawałki zdejmij przy pomocy czegoś twardszego. Kiedy procesor jest już czysty, zdejmij jego obudowę, wkładając śrubokręt pomiędzy przednią i tylnią część, a następnie rozdzielając je.*

3 *Zobaczysz teraz złącze krawędziowe Feature Connector lub, jak się je czasem nazywa, Gold Fingers. Tam instaluje się moduł FreeSpeed Pro. Nasuń go delikatnie na złącze, pamiętając, że przełączniki muszą być skierowane w stronę radiatora. Na tym etapie warto też ustawić przełączniki na wartości zasilania i mnożnika, od których chcesz zacząć. Użyj pincety lub małego śrubokręta do przestawienia switchy.*

4 *Musisz teraz zamontować radiator i wentylator na to, co zostało z cartridge'a procesora. Ponieważ będziesz próbował zmusić procesor do pracy z wyższą częstotliwością i prawdopodobnie także napięciem, ważne jest zapewnienie dobrego chłodzenia. Transfer ciepła jest niezmiernie istotny, więc najlepiej nałożyć warstwę pasty transferowej pomiędzy metalowe powierzchnie radiatora i procesora. Na zdjęciu jest ona tylko na CPU, ale warto nałożyć ją także na kości pamięci cache.*

5 *Po zainstalowaniu radiatora i dołączeniu FreeSpeed Pro, trzeba włożyć procesor do płyty głównej. Po rozmontowaniu cartridge'a, słupki wspornikowe nie pracują już poprawnie i wkładanie CPU może wydać się nieco dziwne. Wsuń Athlona do złącza i upewnij się, że jest on dobrze umiejscowiony. My wyjęliśmy płytę główną razem z pamięciami, gdyż tak łatwiej jest dotrzeć do wszystkich elementów systemu.*

6 *Test ogniowy! Najpierw odpal komputer z ustawieniami FreeSpeed Pro zgodnymi ze specyfikacją procesora. Wejdź do Windows i sprawdź, czy wszystko nadal działa poprawnie. Przetestuj też system programem, takim jak SiSoft Sandra lub WCPUID, aby uzyskać informacje o procesorze. Uruchom ponownie, podkręć częstotliwość, uruchom Windows i sprawdź, jaką różnicę wydajności udało się osiągnąć.*

Kiedy po raz pierwszy zainstalujesz FreeSpeed Pro, polecamy ustawić oryginalne wartości mnożnika i napięcia i stopniowo je zwiększać do czasu, aż osiągniesz zamierzony efekt lub komputer odmówi wystartowania. Powinieneś być bardzo ostrożny w ustawianiu częstotliwości CPU, ponieważ jeżeli podkręcisz go za mocno, możesz go dosłownie usmażyć. Standardowym napięciem zasilania rdzenia w układach Athlon jest 1.6V, ale FreeSpeed Pro umożliwia zwiększenie tej wartości do 1.9V. Może to nie wydawać się znacznym wzrostem, ale jest więcej niż potrzeba do uszkodzenia struktury CPU.

Zegar magistrali FSB Athlona nie może zostać zmienionym i zawsze wynosi 100 MHz. FreeSpeed Pro zwiększa mnożnik w odstępach 0.5x, tak więc każdy krok podnosi częstotliwość procesora o 50 MHz. Zaczęliśmy zabawę na CPU 600 MHz i stopniowo zwiększaliśmy jego prędkość, aż do 700 MHz. Przy 750 MHz komputer odmówił dalszej pracy i musieliśmy podnieść napięcie rdzenia do 1.7V, dzięki czemu wszystko wróciło do normy. Próby odpalenia systemu przy 800 MHz zakończyły się niepowodzeniem, nawet gdy podnieśliśmy zasilanie do 1.85V. Dlatego w tym punkcie poprzestaliśmy, chcąc używać jeszcze kiedyś tego procesora.

Oprac. Łukasz Nowak

Modemy

Efektywne korzystanie z łącz telefonicznych

W obecnych czasach modem jest jednym z najważniejszych komponentów elektronicznych komputera osobistego. Ten artykuł wyjaśnia, czym jest modem i opisuje zasadę jego działania.

Wiele lat temu, gdy Informatyczna Autostrada była zaledwie maleńką ścieżką wijącą się poprzez jedno z pól Północnej Kalifornii kilku pomysłowych wynalazców sprzętu komputerowego stworzyło urządzenie, które potrafiło modulować i demodulować sygnał przesyłany pomiędzy komputerem a linią telefoniczną. Dzięki temu urządzeniu, cyfrowy sygnał pochodzący z komputera mógł być zamieniany na sygnał analogowy, który można było przesyłać ogólnodostępną bądź podwórkową siecią telefoniczną. Wynalazcy zgromadzili się wokół nowego przyrządu, drapali się po głowach, gładzili swoje brody aż jeden spośród nich zapytał: "Jak nazwiemy to urządzenie, które potrafi modulować i demodulować sygnał pomiędzy komputerem a linią telefoniczną?" Wszyscy znowu zaczęli drapać się po głowach i gładzić brody aż jeden spośród tego grona, osobnik w wyjątkowo grubych okularach i zepsutych zębach rzekł: "Nazwijmy go mo-dem ponieważ potrafi MOdulować i DEModulować sygnał..." Technologiczne ziarno rewolucji internetowej zostało zasiane, a dzięki dalszemu doglądaniu z pomocą komputerów, linii telefonicznych i modemów owocuje obecnie niczym okazały sad.

Jeśli Twój pecet nie został standardowo wyposażony w wewnętrzny modem, najłatwiej będzie przyłączyć urządzenie zewnętrzne. Wystarczy je wpiąć do gniazda portu szeregowego bądź USB.

Cała naprzód

Współczesne modemy są wielokrotnie szybsze od swoich historycznych protoplastów. Chodź przez długie lata urządzenia te były traktowane jako sprzęt ponadstandardowy, obecnie są już typowym elementem konfiguracji większości komputerów. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że większość naszych czytelników ma w komputerach modem wewnętrzny pracujący z prędkością 56 kbps (56 kilobitów na sekundę), co na dzień dzisiejszy jest maksymalną prędkością pracy modemu przy obecnych sieciach telefonicznych.

Nawet jeśli posiadamy modem 56k, nie powinniśmy liczyć na to, że w codziennym użyciu uda nam się nawiązywać połączenia o tej prędkości. Cytowana prędkość 56k oznacza teoretycznie maksymalną prędkość ściągania danych do naszego komputera jednak rzeczywista wartość jest niższa z powodu zakłóceń na linii i łączach. Aby sprawdzić rzeczywistą prędkość połączenia należy zalogować się do Internetu, a następnie podwójnie kliknąć na małą ikonę w prawym dolnym rogu paska zadań, przedstawiającą dwa połączone ze sobą komputery. Można w ten sposób poznać aktualną prędkość ściągania danych, wahającą się na ogół pomiędzy 40000 a 53000 bitów na sekundę.

Pomijając powyższe ograniczenia, należy pamiętać, że wartość 56k odnosi się tylko do ściągania danych z sieci. Dane wysyłane (np. przy pisaniu e-maili bądź publikowaniu strony w Internecie) podróżują z prędkością 33,6kbps, która obowiązywała w świecie modemów przed pojawieniem się standardu 56k.

Robimy zakupy

W odróżnieniu od większości urządzeń komputerowych, modemy są tanie i dostępne w dużym wyborze. Już za około 150 złotych można dostać wewnętrzne modemy 56k, które poza wysyłaniem i odbieraniem danych komputerowych przesyłają głos i faksy.

Funkcje głosowe modemu umożliwiają uruchomienie w komputerze programu automatycznej sekretarki. Włączony komputer podpięty do linii telefonicznej może odbierać dla nas wiadomości od osób dzwoniących. Problem polega na tym, że musimy zainstalować w naszym systemie odpowiednie oprogramowanie, które uaktywni funkcje głosowe modemu - w tym przypadku sam modem nie wystarczy.

Podobnie jest w przypadku faksów. Nawet jeśli w naszym komputerze zainstalowany jest faksmodem to odbiór i wysyłanie faksów nie będzie możliwe, dopóki nie zainstalujemy właściwego programu. Na szczęście, jeśli nasz modem kupiliśmy niedawno, to całkiem prawdopodobne jest, że dołączono do niego darmowe oprogramowanie komunikacyjne. W takim przypadku możemy zainstalować właściwy program, nagrać wiadomość głosową i ustawić opcje faksu. Sprawdźmy zawartość płyt CD-ROM dołączonych do naszego sprzętu, a być może znajdziemy właściwy program. Często do modemów dołączane są programy SuperVoice i PhoneTools.

Porady

Pięć sposobów na przyspieszenie modemu

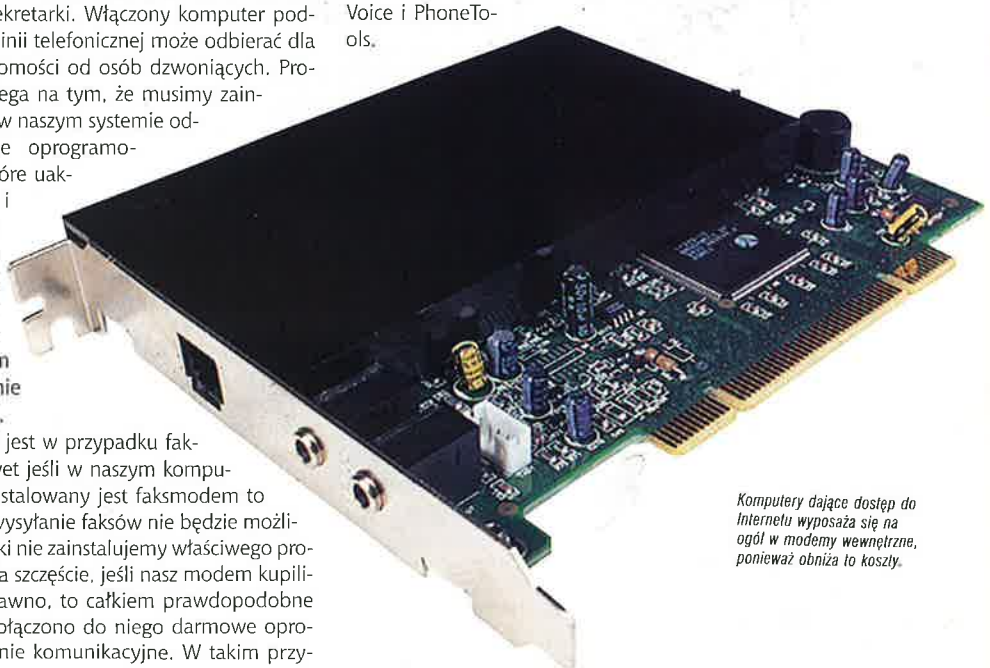
1. Skróć kabel łączący modem z gniazdkiem telefonicznym. Dłuższy kabel oznacza więcej zakłóceń, a więc również wolniejszy przesył danych ściąganych poprzez sieć do komputera.

2. Upewnij się, że łączysz się ze swoim dostawcą usług internetowych poprzez właściwą linię telefoniczną. Jeśli korzystasz z modemu 56k V.90, sprawdź u dostawcy, czy dzwonisz pod właściwy numer. Niektóre linie są przeznaczone do obsługi starszych protokołów komunikacji modemowej.

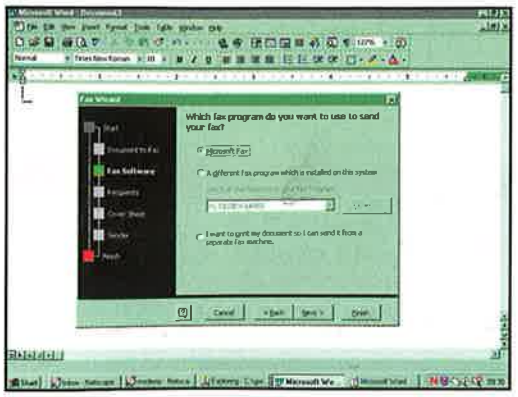
3. Zadzwoń do TP SA i zapytaj, czy możliwe jest wzmocnienie sygnału na Twojej linii. Nie zawsze przynosi to poprawę, ale z drugiej strony możliwy jest wzrost prędkości nawet o 3000 bitów na sekundę.

4. Upewnij się, że modem pracuje z największą nominalną prędkością. Przejdź do Panelu sterowania w Ustawieniach i kliknij dwukrotnie na Modemy. We Właściwościach wybierz prędkość 115200. W przypadku wolnego transferu danych warto sprawdzić ponownie powyższe ustawienie. Zdarza się, że wykorzystywane oprogramowanie przestawia tę wartość na niższą.

5. Uruchamiaj jednocześnie dwa okna przeglądarki. Dzięki temu możesz czytać daną stronę internetową, podczas gdy inna strona jest właśnie ładowana w drugim oknie programu.



Komputery dające dostęp do Internetu wyposaża się na ogół w modemy wewnętrzne, ponieważ obniża to koszty.



Modem nie służy tylko do surfowania po stronach WWW i wysyłania e-maili. Można w ten sposób również wysyłać i odbierać faksy i to bez ich uprzedniego drukowania.

Faksy możemy również wysyłać za pośrednictwem edytora Microsoft Word 97 bądź Word 2000. W tym celu po prostu wybieramy polecenie Nowy w menu Plik, następnie przechodzimy do zakładki Listy i faksy i klikamy dwukrotnie na ikonę Kreator faksów. Program Word poprowadzi nas przez cały proces.

Modemowa elita

Jeśli jesteśmy gotowi wydać na modem więcej niż 100 czy 200 złotych, zyskamy szereg dodatkowych funkcji. Niektórzy zdecydują się na modem zewnętrzny. Zwolnione w ten sposób gniazdo PCI posłuży do przyłączenia tych komponentów komputera, które jak np. karta muzyczna czy karta dekodująca DVD, muszą się znaleźć wewnątrz obudowy komputera. Niektóre zewnętrzne modemy przyłącza się do peceta w tradycyjny sposób, tzn. za pośrednictwem dziewięciopinowego portu szeregowego, umieszczonego z tyłu komputera. Najnowsze modele wykorzystują jednak w tym celu wygodniejszą i szybszą uniwersalną magistralę szeregową USB. Wśród modemów z wyższej kategorii cenowej znajdują się też urządzenia wyposażone we własną pamięć. Modele te dzięki temu mogą podczas naszej nieobecności odbierać i przechowywać wiadomości głosowe i faksy bez konieczności pozostawiania włączonego komputera. Niektóre z tych modemów wyposażono nawet w funkcje identyfikacji osób dzwoniących i katalogowania wszystkich połączeń z naszym numerem, bez względu na to, czy dzwoniący pozostawili wiadomości, czy też nie (by ta funkcja była dostępna, centrala telefoniczna musi udostępniać dla naszej linii funkcję identyfikacji osoby dzwoniącej). Gdy zdecydujemy się na zakup dobrego modemu, dostaniemy prawdopodobnie w zamian lepsze oprogramowanie niż to, które dołącza się standardowo do komputera. Może to być na przykład program faksowy i telefoniczny oparty na rozbudowanym interfejsie - naprawdę fajna rzecz!

Oprac. Marcin Bieszczanin

Technologie

Czy możemy liczyć na szybszy Internet?

Ogólnoświatowa Infostrada? Wygląda to raczej na Ogólnoświatowy Korek! Na szczęście nowe technologie zredukują czas ściągania danych i podniosą atrakcyjność Internetu.

Modemy 56k

Współczesne modemy komunikują się z prędkością 56k i wspierają protokół przesyłu danych V.90, w pełni wykorzystując dostępną przepustowość łączy telefonicznych. Jeśli posiadasz modem K56flex bądź X2, sprawdź, czy możesz uaktualnić jego firmware do standardu V 90.

ADSL

Od połowy zeszłego roku TP SA testuje system asymetrycznych cyfrowych łączy ADSL. Prędkość pobierania danych wynosi tutaj od 256 kbps do aż 8 mbps. Jednak przed wprowadzeniem nowej usługi, trzeba gruntownie zmodernizować łącza, a to oznacza powolne wprowadzanie ADSL na rynek i... wysokie opłaty.

ISDN

Obecnie TP SA udostępnia użytkownikom prywatnym łącza cyfrowej sieci usług zintegrowanych ISDN. Prędkość ściągania danych wynosi 64 kb na sekundę (przy jednoczesnym prowadzeniu rozmowy telefonicznej) bądź 128 kb na sekundę (gdy dane przesyłane są obiema liniami jednocześnie). Należy się liczyć z wydatkiem co najmniej kilkuset złotych na adapter terminalowy oraz comiesięczną opłatą abonamentową. Do tego dochodzą koszty połączeń telefonicznych.

Filmy DVD

Przekonaj się do nowego standardu

DVD określa się mianem "taśmy magnetowidowej 21 wieku". Domowy odtwarzacz płyt DVD kosztuje około 2000 zł, jednak dla posiadaczy komputerów PC ta nowa forma rozrywki może być znacznie tańsza.

Począwszy od winylowych krążków gramofonowych, muzyka była zapisywana na płytach długogrających i taśmach magnetofonowych, następnie na płytach kompaktowych, a wreszcie na płytach MiniDisc i w cyfrowym standardzie MP3.

Tymczasem branża filmowa uniknęła jak dotąd podobnej rewolucji. Większość Polaków wciąż ogląda filmy nagrane na magnetowidowej taśmie VHS, co przypomina sytuację sprzed dziesięciu lat. Widać już jednak pierwsze zmiany. Wprowadzenie nowego formatu zapisywania danych na uniwersalnym dysku optycznym DVD oznacza, że producenci filmów i dystrybutorzy kaset video mogą pomieścić na nośniku o rozmiarze tradycyjnej płyty CD filmy, muzykę i szereg dodatkowych informacji. Najciekawsza wydaje się być możliwość odtwarzania płyt DVD bezpośrednio w odpowiednio skonfigurowanym komputerze. Dzięki temu możemy wstukiwać list w edytorze Word, jednocześnie oglądając w drugim oknie "Matrixa".

Napęd i karta dekodująca DVD-ROM, firmy Creative, to obecnie jeden z najlepszych zestawów dostępnych na rynku.

Co to jest DVD?

Chodź typowa płyta DVD wygląda podobnie jak muzyczna płyta CD, to w rzeczywistości niewiele mają one ze sobą wspólnego. Zwykła płyta kompaktowa ma pojemność 650 megabajtów, co odpowiada 451 dyskietkom komputerowym. Na jednowarstwowej płycie DVD można zapisać 4,7 gigabajta danych, tyle samo, ile mieści się na siedmiu standardowych płytach CD lub 3263 dyskietkach. Płyty dwuwarstwowe, obustronnie zapisane mogą przechowywać przytłaczającą ilość 17 gigabajtów danych. By zmieścić taką ilość danych na innych nośnikach, trzeba by poświęcić 28 płyt CD lub około 12000 dyskietek komputerowych. Dzięki wykorzystaniu standardu kompresji MPEG-2, na nośniku DVD można pomieścić ponad dwugodzinny film wysokiej rozdzielczości o jakości dźwięku przewyższającej płytę CD.

Zwolennicy DVD przedstawiają go jako bezpośredniego następcę standardu VHS, ale obecnie płyty DVD służą tylko do odtwarzania gotowych nagrań i nie można na nich dokonywać własnego zapisu. Mimo to, zalety nowego nośnika są oczywiste: filmy w standardzie DVD mogą się pochwalić rozdzielczością 500 linii obrazu, wobec 425 linii w przypadku dysku optycznego (laserdisk) i zaledwie 270 linii w przypadku taśmy VHS. Format DVD jest też idealny dla

Rynek

Najlepsze tytuły

Początkowo niewielka oferta tytułów w standardzie DVD zaczęła się ostatnio szybko powiększać. Już teraz większość filmów, wydawanych na kasetach VHS, ma również swój odpowiednik DVD. W niektórych przypadkach wprowadzenie do sprzedaży danego filmu DVD zbiega się w czasie z pojawieniem jego odpowiednika VHS w wypożyczalniach kaset video. Ostatnio sytuacja taka miała miejsce w przypadku filmów "Armageddon" oraz "Matrix". W najbliższym czasie należy spodziewać się ukazania takich przebojów, jak "I stał się koniec", "Mumia" i "Austin Powers 2 - szpieg, który nie umiera nigdy". Płyty z tymi filmami będą wzbogacone o dodatkowe materiały. Filmy DVD można kupić w większości wiodących sieci sklepów (Empik, Extrapole), jak również za pośrednictwem serwisów internetowych, jak na przykład www.empik.com.

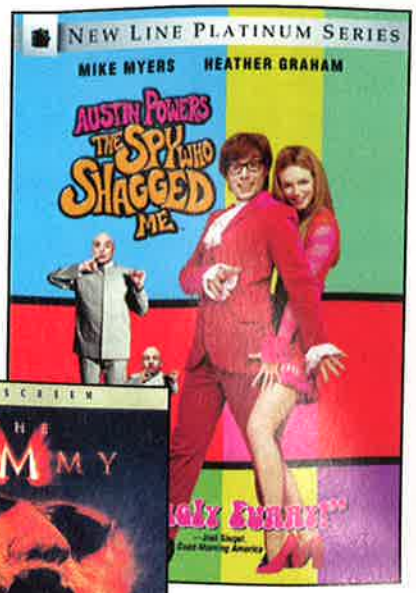
Na koniec kilka słów tytułem ostrzeżenia - kraje europejskie, w tym Polska, korzystają ze standardu DVD dla Regionu 2. W rezultacie sprzedawane tu napędy potrafią odtwarzać tylko płyty DVD przeznaczone dla Regionu 2. Stany Zjednoczone i Kanada należą do Regionu 1 i napędy tam sprzedawane potrafią odczytywać tylko płyty dla Regionu 1. Wystarczy powiedzieć, że mimo znacznie wcześniejszej premiery filmów na rynku amerykańskim, importowane płyty nie będą mogły być odtwarzane w europejskich odtwarzaczach. Rozwiązanie to ma na celu uchronić branżę filmową przed zapaścią oraz wspomóc wytwórnie filmowe w ich strategii naprzemiennej dystrybucji danego filmu w różnych regionach świata.

potrzeb kina domowego, jako że oferuje wielokanałowy, zintegrowany dźwięk Dolby Digital oraz szereg innych rozwiązań, takich jak stopklatka o idealnej jakości obrazu, wiele punktów widzenia kamery oraz możliwość bezpośredniego wyświetlania napisów w jednym z wielu języków tłumaczenia.

Co to jest film DVD?

Mamucia pojemność przeciętnej płyty DVD daje wytwórniom filmowym wiele nowych możliwości pokazywania filmu. O ile jednostronna, jednowarstwowa płyta DVD może pomieścić ponad dwie godziny cyfrowego obrazu wideo, o tyle jednostronna dwuwarstwowa płyta oferuje już dwukrotnie większą pojemność. Szczytem możliwości technologii DVD jest dwustronna, dwuwarstwowa płyta, na której można zmieścić osiem godzin cyfrowego materiału wideo. Nie wykorzystane miejsce na płycie daje możliwość wprowadzania dodatkowych "rozwiązań", niedostępnych dla kaset wideo, łącznie z kilkoma zakończeniami filmu. Niektóre płyty oferują nawet kilka wersji filmu, zapisanych w standardzie Pan, Scan i panoramicznej.

Przyjrzyjmy się dla przykładu wersji DVD filmu "Zabójcza Broń 4". Film ten jest dostępny na nośniku jednowarstwowym i jak wszystkie filmy DVD został podzielony na "rozdziały" i "ścieżki". Podział ten jest nie zauważalny, gdy oglądamy film od samego początku do końca tak, jak to przewidział reżyser. Jednak płyta oferuje również możliwość przeskakiwania po ścieżkach do przodu bądź wstecz filmu dla zlokalizowania określonych epizodów bądź scen - przypomina to do złudzenia wyszukiwanie ulubionego utworu na muzycznej płycie CD. Dodatkowo możemy zatrzymywać, przewijać aktualnie wyświetlany obraz, możemy go również w różnym stopniu spowalniać lub powiększać. Wszystko to sprawia, że znacznie dokładniej niż dotychczas sprawujemy kontrolę nad oglądanym filmem. Możemy również wybrać wersję językową tłumaczenia w formie napisów. Przykładowo, "Zabójcza Broń 4" zawiera napisy angielskie, polskie i na przykład arabskie.



Oprócz wysokiej jakości obrazu i wielokanałowej ścieżki dźwiękowej w formacie Dolby płyta posiada szereg dodatkowych rozwiązań. Strona B "Zabójczej Broni 4" zawiera zwiastuny filmów, wywiady z obsadą oraz dokument o powstawaniu filmu. Zamieszczono również dłuższe fragmenty filmowe, które miały się znaleźć w poprzednich filmach cyklu (Zabójczej Broni 1, 2 i 3), lecz zostały odrzucone.

Film Matrix na dwuwarstwowej płycie DVD daje widzom jeszcze więcej możliwości. Również tutaj znajdziemy dokumentalne materiały na temat filmu oraz informacje o obsadzie. Dodatkowo płytę wzbogacono o specjalne funkcje dostępne za pośrednictwem sprzętu komputerowego. Posiadacze pecetów mogą zapoznać się z oryginalnym scenariuszem filmu, obejrzeć szkice do filmu, oraz połączyć się z internetowym serwisem poświęconym filmowi.

napęd, kartę dekodującą sygnał MPEG-2 oraz oprogramowanie do obsługi odtwarzacza.

Napędy DVD są w stanie odczytywać zwykłe płyty CD-ROM, ale nie potrafią odtwarzać płyt DVD bez dekodera. W przypadku wolniejszych komputerów zaleca się użycie dekodera sprzętowego, mającego na ogół postać karty instalowanej na płycie głównej komputera. W przypadku szybszych komputerów, wykorzystujących np. procesory Pentium III, można posłużyć się dekoderem programowym, przetwarzającym dane MPEG-2 bez pomocy dodatkowej karty. Należy jednak pamiętać, że wykorzystanie dekoderów programowych w przypadku nie dość szybkiego sprzętu pociąga za sobą ryzyko zakłóceń w odtwarzaniu filmów.

Oprac. Marcin Bieszczanin

Co jest potrzebne?

Komputer, na którym chcemy oglądać filmy DVD, musi mieć zainstalowany napęd DVD-ROM. Właściwie jest to rodzaj napędu CD-ROM, przystosowanego do odtwarzania płyt DVD. Większość nowych komputerów jest standardowo wyposażana w napęd DVD-ROM, jednak jeśli nasz system nie posiada takiego urządzenia, to możemy kupić pełny zestaw DVD za około 1000 złotych. Pakiet w rodzaju Creative PC-DVD Encore obejmuje wszystkie składniki niezbędne, by w pełni korzystać z nowego formatu, wliczając w to

Karta dekodująca zapewnia najwyższą jakość odtwarzania filmów.

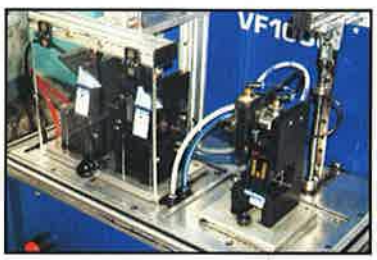
Wielkie regenerowanie

Relacja z wizyty w firmie Pro-Fill

Czy zdajecie sobie sprawę, że istnieje możliwość regenerowania zużytych pojemników z atramentem i tonerów do drukarek? Jeżeli nie, to zdecydowanie powinniście czytać dalej, a jeżeli tak, to po lekturze tego tekstu możecie zmienić zdanie na ten temat.

Regenerowanie polega w dużym skrócie na wymienieniu samego nośnika drukującego (atramentu, lub tonera) na nowy, bez wyrzucania skrzynki, w której się znajdował. Jako że wiele drukarek atramentowych i prawie wszystkie laserowe posiadają dużą część mechanizmu drukującego zintegrowanego z pojemnikiem na pigment, to taka operacja jest znacznie tańsza niż kupno nowego atramentu, czy tonera. Ale czy to bezpieczne? I tutaj pojawiają się schody: jeżeli firma wykonująca regenerację jest rzetelna - jest to bardzo bezpieczne, ale jeżeli ktoś ma ochotę oszukiwać, to może być różnie.

Artykuł ten powstał dzięki firmie Pro-Fill z Wrocławia, która dostarcza całemu wydawnictwu regenerowane materiały eksploatacyjne. Jako że przewalają się u nas co miesiąc całe tony zadrukowanego papieru, to zużywany również spore ilości tonerów i atramentów. Ze względu na bardzo dobrą technologię, wykorzystywaną przez Pro-Fill, praktycznie nie korzystamy już z oryginalnych materiałów, a jedynie z o połowę tańszych - regenerowanych.



Każdy pojemnik jest dokładnie czyszczony przed ponownym napełnieniem. Zapewnia to bezproblemową pracę.

Pewnego piątkowego poranka, zjawił się u nas Michał z Pro-Filla i powiedział, że mamy się zbierać, bo jedziemy do niego do firmy oglądać jak przebiega cała regeneracja. Jako że weekend był już blisko, a nam się już nic nie chciało, to popatrzyliśmy na niego z politowaniem i ignorancją. Nie dawał on jednak za wygraną i po godzinie wsłuchiwania się w jego cokolwiek mało melodyjny głos - odpuściliśmy. Pięć minut później siedzieliśmy już w samochodzie kierującym się gdzieś na przedmieścia Wrocławia. Po pół godzinie byliśmy na miejscu - mała fabryczka nie wyróżniała się niczym szczególnym, ale dopiero po wejściu do środka zobaczyliśmy, że jest to miejsce warte uwagi. Jak to mamy w zwyczaju, zaczęliśmy od zwiedzania pięterka.

Oto maszyna do regeneracji tonerów. Pojemnik stawia się na stopce u dołu, a z górnego zasobnika dosypuje się proszek.

Toner

Na pierwszy rzut poszły tonery do drukarek laserowych. Pewnie niewielu naszych czytelników posiada takową w domu, ale na pewno warto wspomnieć jak to wszystko działa. Drukarka laserowa wykorzystuje do druku tzw. toner. Jest to czarny proszek (choć w uproszczeniu nazywa się tak pudełko, w którym jest zamknięty), który w dość skomplikowanym procesie jest przenoszony na papier i pod wpływem wysokiej temperatury zmienia się w praktycznie niezniszczalny druk. Trzeba tutaj wspomnieć, że głównym elementem mechanizmu tego typu urządzenia jest światłoczuły bęben, który pod wpływem oświetlania laserem, pozwala układać na kartce odpowiednią mozaikę z tonera.

Zdecydowana większość modeli drukarek laserowych posiada bęben zintegrowany z pojemnikiem na toner (to ta zielonkawa, dokładniej seledynowa, rolka schowana w środku). Rozwiązanie takie przyjęło się ze względu na uproszczenie wymiany materiału eksploatacyjnego. Wadą jest natomiast marnowanie bębna, który może wytrzymać o wiele więcej niż jedną porcję tonera. Ze względu na większą żywotność bębna, dosypanie nowego, czarnego proszku pozwala na kontynuowanie pracy, a koszt takiej operacji jest blisko o połowę niższy od kupna oryginalnego tonera.

Specjaliści z firmy Pro-Fill twierdzą, że w praktyce możliwe jest nawet trzykrotne wykorzystanie tego samego bębna. Jednak nawet gdy jest on już zużyty, lub mechanicznie uszkodzony, firma może go wymienić na nowy. Podnosi to oczywiście koszt regeneracji (o około 50 zł), ale wciąż pozostaje on niższy od ceny nowego tonera. Warto też dodać, że każdy toner, który trafia do Pro-Filla jest rozbierany na części pierwsze, czyszczony sprawdzany i dopiero potem regenerowany. Nie jest to więc taka prosta operacja, jak tylko dosypanie czarnego proszku do pudełka.

Atrament

Po tej rozgrzewce przyszła pora na gwóźdź programu - atramenty. Ze względu na niską cenę, drukarki atramentowe stały się bardzo popularne w naszym kraju. Również w ich przypadku możliwa jest regeneracja. Większość firm (poza Epsonem) oferuje urządzenia z tzw. zintegrowanymi głowicami drukującymi. Oznacza to, że praktycznie cała elektronika i mechanizm znajdują się w pojemniku z atramentem, który po wykorzystaniu zazwyczaj ląduje w kuble. Jawne marnotrawstwo.

Niestety regeneracja atramentów jest możliwa tylko w przypadku kałamarzy zawierających jedynie jeden tusz. W praktyce oznacza to, że tylko czarne atramenty można "dopełniać", gdyż drukarki z osobnymi pojemnikami na każdy ze składowych tuszy kolorowych stanowią nikły procent wszystkich urządzeń.

Kilka lat temu pojawiły się na giełdach zestawy do samodzielnego napełniania pojemników z atramentem. Polegało to na dolaniu kiepskiej jakości tuszu z wykorzystaniem strzykawki. Zdecydowanie nie polecamy tej metody, gdyż nawet najmniejszy błąd kończy się nieodwracalnym uszkodzeniem kałamarza i koniecznością jego wyrzucenia. Profesjonalna metoda regeneracji materiałów atramentowych wykorzystuje drogą i skomplikowaną maszynę, która bardzo precyzyjnie kontroluje cały proces.

Najpierw, za pomocą małego urządzenia pojemnik jest sprawdzany pod względem elektrycznym, a następnie dokładnie myty specjalnym środkiem czyszczącym. Pozwala to usunąć zaschnięcia i zapobiega mieszaniu się różnych atramentów. Dzięki tej operacji możliwe jest teoretycznie nieskończone regenerowanie pojemnika. W praktyce jednak dysze z czasem zużywają się, ale bez większych problemów, można napełniać kałamarze po kilkanaście razy.

Kiedy całość jest już czysta, następuje proces wlewania tuszu do kałamarza. Jest on precyzyjnie dozowany, co pozwala uniknąć przepełnienia, a jednocześnie gwarantuje długie użytkowanie. Po wszystkim, każdy dysza pojemnika jest testowana.

Pro-Fill oferuje regenerację praktycznie wszystkich atramentów i tonerów, dostępnych na rynku.

Gwarancja

Wspomniałem już kilka razy o bezpieczeństwie procesu regeneracji. Niestety nie ma tutaj żadnej reguły. Firma Pro-Fill posiada nowoczesne maszyny i używa bardzo dobrej jakości, brytyjskiego atramentu, co daje pewność bezproblemowej pracy (wielokrotnie sprawdzone na redakcyjnych drukarkach). Niestety wiele firm oferujących podobne usługi nie oferuje podobnej ich jakości. Jednak koszt regeneracji nie jest wysoki, dlatego warto spróbować, a jak się już znajdzie dobrą firmę, to można mieć stu procentową pewność poprawnego działania.

Najlepszym dowodem na to jest gwarancja, której Pro-Fill udziela na regenerowane przez siebie materiały. Muszą one wytrzymać pełny cykl (do wyczerpanie się tonera lub atramentu), gdyż w przeciwnym razie są bezpłatnie wymieniane na nowe. Jednak z tego, co nam powiedziano, to praktycznie żadne regenerowane materiały nie wracają do reklamacji.

Na koniec pozostaje odpowiedzieć na pytanie: czy opłaca się regenerować? Zdecydowanie tak. Jeżeli masz drukarkę laserową, to za nowy toner zapłacisz nawet kilkukrotnie więcej niż za regenerowany, a różnicy nie będzie żadnej. W przypadku drukarek atramentowych, można tylko dopełniać czarny tusz, ale i to znacznie zmniejsza koszty eksploatacji całego urządzenia.

Łukasz Nowak

Dziękujemy firmie Pro-Fill za udostępnienie swojej fabryki i wprowadzenie w tajniki procesu regeneracji.

PRO-FILL Sp. z o.o.
51-210 Wrocław, ul. Kopańskiego 16
tel./fax (0-71) 348-10-55
www.toner.com.pl

Creative PC-DVD Encore 8x

Kino w domu

Do odtwarzania filmów z krążków DVD wystarczy napęd, program dekodujący oraz w miarę mocny sprzęt, czyli procesor pracujący z częstotliwością 300MHz, 32MB pamięci i kartę muzyczną. Ale niestety nie wystarczy to, by uzyskać obraz wysokiej jakości, a także dźwięk o parametrach kina domowego.

techNICK

Rozwiązaniem, które powinno zadowolić większość użytkowników jest kupno zestawu zawierającego oprócz napędu również kartę dekodującą sprzętowo obraz i dźwięk odciążając procesor komputera, który może zająć się innymi procesami. Tego typu produkty oferuje od dłuższego czasu firma Creative, która prezentuje z dość dużą regularnością kolejne zestawy wyposażane w nowego typu karty, a także napędy kolejnych generacji. PC-DVD Encore 8x zawiera między innymi napęd charakteryzujący się ośmiokrotną prędkością odczytu krążków DVD i czterdziestokrotną szybkością pobierania danych z płyt CD, a także kartę dekodera Dxr3.

Napęd jest w tymże zestawie zdecydowanie nową konstrukcją. Przy dość dużej prędkości wirowania płytek charakteryzuje się dość cichą pracą, co w wymierny sposób wpływa na komfort użytkowania. Jest to szczególnie ważne dla użytkowników, którzy pragną słyszeć jedynie dźwięk generowany przez głośniki, a nie przez komputer. Jak większość napędów, także i produkt Creative'a został wyposażony w blokadę regionu, lecz w tym przypadku polega ona na tym, że można go ustawić pięć razy. Piąta zmiana pociąga za sobą zablokowanie możliwości wyboru na stałe, dlatego należy uważać z eksperymentami.

Karta dekodująca posiada kilka ciekawych właściwości, które warto opisać. Obraz jest przekazywany poprzez przejściówkę podobną, jak ta użyta przy kartach Voodoo 1 i 2. Dzięki temu obraz na ekranie komputera jest prawie idealny.

Prawie, ponieważ zdarzało się, że pojawiały się niewielkie zakłócenia, które nie powtarzały się w tych samych scenach filmu, czyli, że nie była to wada płytek. Błędy te występowały znacznie rzadziej niż w przypadku konkurencyjnych konstrukcji.

Dźwięk dekodowany jest w standardzie Dolby Digital (AC3), co oznacza obsługę pięciu głośników i subwoofera, jak również na przykład 4 Point Surround oferowany przez karty SB Live! Jest on przekazywany na zewnątrz poprzez elektryczne złącze cyfrowe S/P DIF. Możliwe jest jednak podłączenie słuchawek lub zwykłego zestawu głośnikowego poprzez gniazdo minijack, gdyż nie każdego stać na zestaw składający się ze wzmacniacza AC3 i sześciu kolumn.

Dzięki zastosowaniu technologii opracowanych w laboratoriach firmy Creative, możliwe jest uzyskanie wyświetlania płynnego obrazu nawet w wysokich rozdzielczościach. Dekodowane standardy to DVD 1.0, MPEG-1 oraz MPEG-2. Karta posiada wbudowane wyjście telewizyjne, z którego sygnał wyprowadzany jest poprzez przewód posiadający wtyczki standardu S-Video oraz Chinch. Dzięki temu możliwe jest oglądanie filmów na ekranie telewizora, który niejednokrotnie jest większy niż ten zamontowany w monitorze. Ma to niebagatelne znaczenie na przykład podczas oglądania filmów w formacie 16:9, ponieważ na piętnastocalowym monitorze widać kilkucentymetrowy pasek obrazu, a o czytaniu napisów nie wspomnę. Wyświetlany obraz jest naprawdę bardzo dobry, a jeśli ktoś mimo wszystko będzie niezadowolony, to może za pomocą odpowiednich ustawień w programie obsługującym kartę Dxr3 ustalić parametry wyświetlania, jasność, kontrast, nasycenie oraz format wyświetlanego filmu.

Na dołączonych do zestawu płytkach kompaktowych znajdziemy sterowniki oraz oprogramowanie służące do obsługi karty i napędu. Ogrom możliwych do ustawienia funkcji może załamać niejednego użytkownika i tu z pomocą przychodzi świetna instrukcja obsługi, która zawiera opisy urządzeń oraz dość dokładną procedurę instalacji oprogramowania oraz jego konfiguracji. A wszystko

to w kilku językach (również w polskim). Jeśli pomimo poprawnej instalacji i ustawieniu parametrów występują problemy z używaniem zestawu firmy Creative, to możliwe jest skorzystanie z poradnika umieszczonego jako kolejny dział instrukcji obsługi. Możliwe jest także skorzystanie z pomocy firmy, która oferuje darmowe połączenie telefoniczne ze specjalną infolinią. Dodatkiem jest także płytka ze specjalną wersja gry Conflict Freespace.

Zestaw Creative PC-DVD Encore 8x jest praktycznie odpowiednikiem stacjonarnego odtwarzacza filmów zapisanych na krążkach DVD. Jeśli posiadasz użytkowniku komputer i nosisz się z zamiarem zakupu napędu DVD i karty dekodującej, to przemyśl zakup opisywanego tu zestawu. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Creative PC-DVD Encore 8x

Dane techniczne:
karta: Dxr3 (PCI 2.1)
bufor karty: 2MB EDO DRAM
bufor napędu: 512 KB
dźwięk: Dolby Digital (5.1), Stereo
prędkość DVD: max 8x
prędkość CD: max 40x

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd.
Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Plusy
- świetna jakość obrazu na monitorze i TV
- cicha praca napędu
- bardzo dobra instrukcja obsługi

Internet:
www.soundblaster.com

Minusy
- możliwość zmiany regionu tylko 4 razy

Cena:
1300 zł

PC Serwis
Karabeli 2a 01-313 Warszawa
tel.0-22 6651404,0-604 876312
Poniedziałek-piątek 11-18

Do cen należy doliczyć podatek VAT 22%
Ceny z dnia 03.04.2000r.
Mogą ulec zmianie bez powiadomienia
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II
Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

MINI PC 2000 1479zł
Celeron 433,płyta Intel I810,32MB RAM, SVGA I810 z dynamicznym RAM do 32MB AGP, HDD 4.3GB,sound 16-bit 3D,CD-ROM 48x LG, obudowa midi tower AT
NA RATY już od 76zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC 2000 1999zł
Celeron 500,płyta VIA Apollo 133Mhz, 64MB RAM,SVGA Riva TNT2 M64 32MB AGP, HDD 8,4GB,SoundPro 16bit 3D PCI,modem 56k CD-ROM 48x LG,obudowa midi tower ATX
NA RATY już od 103zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC 2000 3850zł
Intel Pentium III 600E,płyta Intel BX 133Mhz, 128MB RAM,SVGA GeForce 256 32MB AGP, HDD 20,4GB,Sound Blaster Live,CD-ROM 48x, obudowa midi tower ATX
NA RATY już od 200zł/miesiąc (24 raty)

Do każdego zestawu GRATIS !!!
WINDOWS 2000 Profesional wersja próbna

DOWOLNE MODYFIKACJE ZESTAWÓW
Głośniki: 80W 25zł, 240W+subwoofer 135zł
Klawiatura Win'98 20zł, mysz A4Tech 10zł
Monitor Samsung Samtron 55E 15" 495zł
Monitor Samsung Samtron 75E 17" 770zł
Drukarka Lexmark Z11 235zł, HP 610C 325zł
Wymiana CD-ROM na DVD-ROM 8x 399zł

TYLKO PRZY ZAKUPIE RAZEM Z ZESTAWEM

PROCESORY
Celeron 433 355zł Pentium3 550E slot1 860zł
Celeron 466 389zł Pentium3 550E s370 887zł
Celeron 500 420zł Pentium3 600E slot1 1110zł
Celeron 533 511zł Pentium3 600E s370 1099zł

DYSKI TWARDE SAMSUNG SPINPOINT
4.3GB 310zł, 8.4GB 380zł, 10.2GB 420zł
13.6GB 466zł, 18.2GB 515zł, 20.4GB 566zł

PROMOCJA
CD-Recorder LG 8xCD-R/4xCD-RW/32x 899zł

KARTY GRAFICZNE I TUNERY PIXELVIEW FIRMY PROLINK
Riva TNT2 M64 32MB PCI 410zł
wydajna karta graficzna, idealna do komputerów bez złącza AGP
Riva TNT2 M64 32MB AGP 299zł
wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Celeron
Riva TNT2 M64 All in ComboTV 128 675zł
Karta graficzna zaopatrzona w tuner TV, radio,telegazetę,pilota,program WinDVD oraz wyjście na TV
Riva TNT2 Ultra 32MB 499zł
bardzo wydajna karta graficzna,idealna do komputerów z procesorem Pentium III
Tuner TV PV-BT878 255zł
tuner zawiera pilota,radio i telegazetę
Meeting PAK 215zł
zestaw do wideokonferencji zawierający kamerę,mikrofon oraz oprogramowanie
POWER STUDIO PAK 360zł
zestaw do wideokonferencji zawierający tuner TV PV-BT878,Meeting PAK oraz program Ulead Video Studio

TAKŻE MONITORY: LG,Philips,Hitachi,Belinea
PŁYTY GŁÓWNE: Asus,Abit,Soyo,A-Trend, Gigabyte,Lucky Star,Procomp,Super Micro
KARTY GRAFICZNE: A-Max,Creative,Diamond, S3,Matrox,STB
DYSKI TWARDE: IBM,Samsung,Seagate
CD-ROM'y: LG,Samsung,Toshiba
DRUKARKI: Canon,Epson,Lexmark,HP
SKANERY: Agfa,Artec,Plustek,HP

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 35 zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową w ciągu 5 dni roboczych (koszt 30-100 zł w zależności od wielkości i wagi - kurier firmy SERVISCO)

SPRZEDAŻ RATALNA
PRAWIE CAŁY KRAJ
Dwa dokumenty tożsamości+zaświadczenie o stałym dochodzie.

Nowości sprzętowe

WARSZAWA - 26 kwietnia 2000r. - Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca internetowych systemów cyfrowej rozrywki osobistej (PDE - Personal Digital Entertainment) poinformowała dzisiaj o wprowadzeniu akceleratora graficznego nowej generacji 3D Blaster GeForce2 GTS. Wykorzystując najnowszą technologię procesorów graficznych firmy NVIDIA, karta 3D Blaster GeForce2 GTSTM zawiera pierwszą na świecie gigatekselową cieniującą jednostkę przetwarzania graficznego (Gigatexel Shading Graphics Processing Unit - GTS GPU), pozwalającą na cieniowanie pikseli w czasie rzeczywistym, nadając obrazom doskonałą, realistyczną jakość.

Następca wielokrotnie nagradzanej karty 3D Blaster(r) 256 Pro, GeForce2 GTS wprowadza NVIDIA Shading Rasterizer (NSR - rasteryzer cieniowania NVIDIA), zupełnie nową technologię stwarzającą nowe możliwości cieniowania poszczególnych pikseli. Nowy mechanizm wykonuje równocześnie siedem operacji pikselowych w jednym przebiegu w każdym z czterech potoków pikseli, co czyni go zdolnym do uzyskania wydajności ośmiu tekseli na cykl zegarowy. Ta nowa architektura oferuje wydajność szczytową sięgającą 1,6 gigateksela na sekundę, co jest olbrzymim postępem w wydajności przetwarzania w stosunku do wcześniejszych procesorów graficznych przeznaczonych na rynek powszechnego użytku. Przy wykorzystaniu drugiej generacji mechanizmów sprzętowego przetwarzania transformacji i oświetlenia (transform and lighting - T&L), nowa karta może przetwarzać ponad 25 milionów trójkątów na sekundę.

Karta Creative 3D Balster GeForce2 GTS wyposażona jest w 32 MB pamięci DDR, pracującej z efektywnym taktowaniem 333MHz, zapewniającej przepustowość dedykowanej pamięci graficznej 5,3 GB/s. Pozwala to użytkownikom komputerów PC wyświetlać w czasie rzeczywistym obraz o precyzyjnie określonych parametrach i teksturach powierzchni, odtwarzający szczegóły środowiska z kinową jakością obrazu. Takie efektowne elementy obrazu powstają dzięki mechanizmom cieniowania pikseli. W tym procesie piksele otrzymują różne atrybuty, takie jak kolor, światło cień, zdolność odbijania światła, połysk i wiele innych, by precyzyjnie odzwierciedlić złożone środowiska. Użytkownicy zauważą znaczącą poprawę w technikach odwzorowywania tekstur w stosunku do wcześniejszych akceleratorów grafiki.

Karta 3D Balster GeForce2 GTS będzie dostępna w sieci sprzedaży detalicznej i w Internecie od 20 maja w przybliżonej cenie detalicznej 349,99 USD. Więcej informacji o tym nowym produkcie będzie można znaleźć na stronach

www.creative.com.
www.soundblaster.com

***

Zostaliśmy poinformowani o pojawieniu się w ofercie Cadeny Systems nowej wersji najpopularniejszego na świecie odtwarzacza MP3 firmy Diamond - RIO. Najnowsza edycja tego urządzenia, oznaczona symbolem PMP500

Creative GamePad Cobra 2 USB

Jadowity kontroler

Firma Creative, producent znanych od wielu lat akcesoriów komputerowych, takich jak karty muzyczne oraz akceleratory graficzne, zaprezentowała niedawno nową konstrukcję. Produkt jest przeznaczony dla wszystkich użytkowników, którzy dość często zagłębiają się w świat gier.

Mike-L

Creative GamePad Cobra 2 USB (uff... dość długa nazwa) jest ni mniej, ni więcej... cyfrowym kontrolerem gier. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, także i ten produkt wykorzystuje do połączenia się z komputerem port USB. Oznacza to, że w pełni z dobrodziejstw pada będą mogli skorzystać głównie użytkownicy systemów operacyjnych firmy Microsoft. Oczywiście, jak przystało na USB, najpierw należy zainstalować sterowniki, a dopiero potem, po restarcie systemu, podłączyć urządzenie do komputera. Proces instalacji jest zatem banalnie prosty, nie trzeba nawet kalibrować Cobry, by w pełni wykorzystać "jej" możliwości.

Dwanaście przycisków można wykorzystać w dowolny sposób, oczywiście, jeśli gra przewiduje możliwość samodzielnego określania funkcji dla poszczególnych klawiszy. Sześć z nich znajduje się w górnej części, po prawej stronie, a umieszczono je w taki sposób, że można je w wygodny sposób obsługiwać kciukiem. Tuż nad D-Padem znajdują się kolejne dwa przyciski nazwane Select i Start, ale nie wyznaczono dla nich specyficznych zadań. Cztery następne klawisze znajdziemy na powierzchni, z której wychodzi przewód, połączeniowy. Niestety ich umiejscowienie i kształt są dalekie od idei ergonomii, chyba że będziemy je obsługiwali czterema palcami co doprowadzi do bardzo szybkiego ich zmęczenia. Na środku znajdziemy jeszcze przepustnicę, której zakres jest nieograniczony, gdyż kręci się... w kółko. Całość konstrukcji pokryta jest tworzywem zapobiegającym poceniu się dłoni.

Granie przy pomocy pada, firmy Creative jest dość przyjemne, gdyż precyzyjne działanie przycisków oraz D-Pada pozwala na dokładną kontrolę obiektów na ekranie. Niestety przyciski umieszczone na przedniej ściance psują trochę dość dobrą ocenę urządzenia. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Creative GamePad Cobra 2 USB

Dane techniczne:
liczba przycisków: 12
długość przewodu: 2m
dodatkowo: przepustnica

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3, 00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Plusy
- dobrej jakości materiały
- duża ilość przycisków

Internet:
www.soundblaster.com

Minusy
- trudny dostęp do przycisków na stronie czołowej pada

Cena:
107 zł

TEAC PowerPanel-300

Małe i naprawdę płaskie

Technologia NXT nie jest jeszcze zbyt popularna, lecz kilka firm produkuje już zestawy głośnikowe zgodne z jej założeniami. Są to między innymi takie firmy, jak Sony, Benwin, Samsung.

Mike-L

Dołączyła do nich firma TEAC, prezentując zestaw PowerPanel-300, który składa się z subwoofera, głośnika niskotonowego oraz dwóch satelitów, które są wykonane w technologii NXT. Charakteryzuje się ona trochę inną techniką generowania dźwięku niż w przypadku standardowych głośników. Przesyłane napięcie wywołuje odkształcanie się i wibrowanie folii metalicznej zwanej panelem, co w konsekwencji objawia się powstawaniem dźwięków o określonej wysokości. Zestaw nie należy do najmocniejszych, lecz wydaje dźwięki wystarczająco głośne, by można było używać go w domu. Poza tym płaskie głośniki doskonale nadają się do przyczepienia na ścianie lub po bokach monitora. Moc maksymalna subwoofera to 9.6W, a satelitów 2x3.4W. Głośnik niskotonowy przenosi częstotliwości od 70 do 280Hz, a dwie średniotonowe kolumny dobrze odtwarzają jedynie dźwięki poniżej granicy 16,2KHz. Nie jest to rewelacyjny wynik, lecz jak na tak niewielkie wymiary, 135/207/77 milimetrów, to chyba wystarczy. Oczywiście melomani będą niepocieszeni, gdyż koncert skrzypcowy odsłuchiwany na zestawie TEACa to prawdziwa męczarnia. Bas jest dość dobry, lecz przy prawie maksymalnym wzmocnieniu słychać czasem charczenie membrany głośnika niskotonowego. Przysłuchiwałem się dźwiękom wydobywającym z zestawu przy odtwarzaniu różnego rodzaju muzyki i mimo wszystko brzmi to całkiem nieźle. Jeśli tylko nie podkręcamy regulatora głośności do maksimum, to bez problemu można odgrywać praktycznie wszystkie utwory.

Jeśli mam być szczery, to głośniki TEAC PowerPanel-300 mogę polecić czytelnikom mającym duże problemy z wolnym miejscem na biurku oraz tym, którzy dostają gęsiej skórki na wieść o nowoczesnych technologiach, dostępnych za dość rozsądną cenę. Odradzę je natomiast osobom posiadającym słuch absolutny. □

INFO • INFO • INFO • INFO

TEAC PowerPanel-300

Dane techniczne:
moc subwoofera: 9.6W
moc satelitów: 3.4W (NXT)
wymiary paneli: 140x124mm

Dostarczył:
MAX COMPUTERS S.C.
ul.Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław
tel./fax (0-71) 326-01-36 do 40

Plusy
- zastosowanie technologii NXT (grubość membrany)
- ciekawy wygląd

Internet:
www.teac.com

Minusy
- problemy z odtwarzaniem wysokich tonów

Cena:
377 zł

TEAC PowerMax-2000

Cyfrowo mi

Każdy z czytelników, używających odtwarzaczy DVD do oglądania filmów, zapewne docenia jakość obrazu oraz świetny dźwięk, jaki oferuje to nowoczesne medium. Jak mniemam,-większość z tych użytkowników odsłuchuje dźwięk poprzez głośniki stereofoniczne albo dwie pary kolumn podłączonych do karty dźwiękowej.

techNICK

Niestety, takie rozwiązanie nie daje mimo wszystko efektów, jakie można uzyskać, stosując specjalne wzmacniacze zawierające dekodery dźwięku zapisanego w formacie Dolby Digital/AC3. Za tego typu sprzęt wraz z kolumnami musielibyśmy zapłacić astronomiczne sumy, dlatego coraz częściej można spotkać konstrukcje adresowane głównie do użytkowników sprzętu komputerowego, których cena jest w miarę wyważona. Taki zestaw, składający się ze wzmacniacza z wbudowanym dekoderem sygnału Dolby Digital oraz Dolby Pro Logic, subwoofera, głośnika centralnego oraz czterech kolumn, oferuje firma TEAC. Wzmacniacz wraz z większością elektroniki znajduje się w jednej obudowie z głośnikiem niskotonowym, czyli w subwooferze, do którego za pomocą różnych przewodów podłącza się tak źródła, jak i poszczególne elementy zestawu. Głośnik centralny, będący jednocześnie centrum sterowania pracą całości, podłączamy do największej kolumny za pomocą specjalnej taśmy. Cztery pozostałe kolumny możemy podpiąć za pomocą dołączonych przewodów, z których dwa mierzą 3 metry, a pozostałe dwa aż 8 metrów. Dzięki temu możemy je rozstawić praktycznie w każdym pomieszczeniu. Zaleca się, by głośnik centralny umieścić tuż pod źródłem obrazu (względnie nad nim), którym jest monitor lub telewizor, subwoofer w dowolnym miejscu, kolumny przednie po bokach ekranu, w jak największej odległości od ekranu, dodatkowe kolumny efektowe za miejscem, w którym znajduje się słuchacz. Producent sugeruje, by ostatnią parę głośników zamocować około sześćdziesięciu centymetrów ponad poziomem, na jakim znajduje się głowa użytkownika. Dzięki temu możliwe będzie, jak najwierniejsze odtworzenie ścieżki dźwiękowej z filmów. Po rozmieszczeniu kolumn, możemy sprawdzić poprawność podłączenia poszczególnych elementów za pomocą wbudowanej funkcji testowania każdego kanału z osobna. Sygnał możemy doprowadzić do wzmacniacza na trzy sposoby. Pierwszy z nich to wykorzystanie elektrycznego złącza cyfrowego, które praktycznie zawsze znajduje się na kartach dekoderów MPEG-2 (np. Dxr3), czy też odtwarzaczy stacjonarnych. Drugi to podłączenie poprzez przewód światłowodowy, zapewniający najwierniejsze przenoszenie danych. Ostatni to wykorzystanie standardowego, stereofonicznego złącza Chinch.

Gdy już wszystko podłączyłem i skonfigurowałem, przyszedł czas na testy w warunkach ekstremalnych, czyli... Matrix!!! Panowie i panie... Wstyd się przyznać, ale spadłem z krzesła. I to nie dlatego, że zasnąłem, ale dlatego, że dźwięk po prostu urywa głowę. Jeśli ktoś z Was był na jakimkolwiek filmie w jednym z najnowszych kin, chodzi o multikino, to będzie wiedział co mnie powaliło. Wszystkie odgłosy otaczają słuchacza jak pajęczyna, o którą zahaczamy, przechadzając się po strychu. Moc kolumn w połączeniu z krystalicznym brzmieniem głośników efektowych oraz mocą subwoofera nie pozwala na jakiekolwiek narzekanie na parametry zestawu. Po obejrzeniu filmu i kilkugodzinnym odpoczynku po wrażeniu, jakie wywarł na mnie obejrzany i odsłuchany film numer dwa na mojej liście (naraziłem się ? :), przystąpiłem do kolejnych etapów sprawdzania możliwości głośników. Generator tonów udowodnił, że dane podawane przez firmę TEAC zgadzają się prawie w pełni z tym, co da się wycisnąć z ich produktu. Pozwoliłem sobie na podłączenie sygnału stereofonicznego i sprawdzenie jak procesor DSP poradzi sobie z rozdzieleniem dwóch kanałów na sześć torów dźwiękowych. Przyznam, że efekt jest doprawdy zdumiewający. Coś takiego słyszałem jedynie na dobrych zestawach wieżowych. Nie wspomniałem, że całością możemy sterować za pomocą pilota, którym możemy wybierać praktycznie wszystkie funkcje zestawu. Ciekawostką i jednocześnie bardzo przydatną funkcją wzmacniacza jest możliwość ustalenia głośności dla poszczególnych kolumn. Dzięki temu producent zaoferował nam naprawdę pełną kontrolę nad praktycznie pozbawionym wad zestawem.

Czy aby na pewno TEAC PowerMax-2000 jest pozbawiony wad? Ma jedną, szczególnie dotkliwą dla części naszych czytelników. Pomimo że jest on o niebo tańszy od wzmacniaczy i kolumn służących do budowy tak zwanego kina domowego, to i tak nie będzie dostępny dla szarego użytkownika. Jeśli ktoś pragnie "przestrzeni" podczas oglądania filmów oraz dysponuje odpowiednią ilością pieniędzy, to z czystym sumieniem POLECAM. □

INFO · INFO · INFO · INFO

TEAC PowerMax-2000

Dane techniczne:
moc subwoofera: 45W
moc satelitów: 15W
moc głośnika centralnego: 15W
wejścia: cyfrowe elektryczne i optyczne, Chinch

Plusy
- doskonałe brzmienie
- sterowanie pilotem

Minusy
- cena

Dostarczył:
MAX COMPUTERS S.C.
ul. Czajkowskiego 75/5,
51-171 Wrocław
tel./fax (0-71) 326-01-36 do 40

Internet:
www.teac.com

Cena:
1855 zł

Nowości sprzętowe

została w znacznym stopniu zmieniona w stosunku do swojego poprzednika. Nowe RIO wyposażono standardowo w 64 MB pamięci (z możliwością rozbudowy) pozwalające zachować do dwóch godzin muzyki lub głosu oraz w szybki port USB, który znacznie skraca czas transferu utworów w formacie MP3 z komputera. RIO PMP500 jest pierwszym na świecie odtwarzaczem MP3 kompatybilnym z dwoma platformami sprzętowymi - PC i iMac. Urządzenie wyposażono w nową wersję oprogramowania - RIO Audio Manager 2.0, pozwalającą na odtwarzanie utworów MP3, zarządzenie nimi i przegrywanie utworów do urządzenia.

Oto podstawowe dane techniczne urządzenia:
- rozpoznawane formaty plików: MP3 (16-320 Kbps oraz VBR), MPEG2.5, ADPCM
- 64 MB pamięci flash (z możliwością rozbudowy do 96 MB z wykorzystaniem kart SmartMedia)
- wbudowany equalizer
- wyświetlacz LCD z tylnym podświetleniem pokazujący nazwę utworu/artysty, czas i inne informacje
- zasilanie jedną baterią AA, pozwalającą na ciągłą pracę do 13 godzin
- interfejs USB (transfer do 500 Kb/s)
- poziom zniekształceń: 0.01 - 0,1%
- stosunek sygnału do szumu: 95 dB
- futerał ochronny w komplecie
- kompatybilny z PC (Windows 98) oraz iMaciem (MacOS)

www.cadena.com.pl

***

Fujitsu wprowadza na rynek nową rodzinę dysków SCSI - o symbolu MAH3xxx. Rodzina dysków MAH została opracowana dla segmentu serwerów i stacji roboczych. Według IDC, Fujitsu plasuje się na trzecim miejscu w europejskim rynku napędów SCSI i posiada 10% udziału w rynku.
Nowa seria SCSI będzie obejmowała aż 13 najwyższej klasy modeli o pojemności od 9,1 GB do 36,4 GB. W zależności od modelu, nowe napędy oferują prędkość od 7200 lub 10000 obrotów na minutę i pojemność do 9,1 GB na dysk. Bardzo duża prędkość przesyłania danych - do 62,5 MB/s zwiększa wydajność w porównaniu z poprzednikami o 40%. Ponadto, firma Fujitsu wyciszyła nową serię dysków twardych do poziomu poniżej 4 decybeli. Wszystkie dyski współpracują z najnowszymi interfejsami standardowymi: Ultra-3 SCSI 160 lub, w zależności od modelu, Fibre Channel AL. Natomiast średni czas bezawaryjny (MTBF) przekraczający milion godzin gwarantuje, niezawodność pracy dla użytkownika.

Nowości sprzętowe

Nowe napędy AL6 SCSI: główne cechy
* Wysoka sprawność - 7200 obrotów na minutę - modele o pojemności 9,1 GB i 18,2 GB - oraz 10000 obrotów na minutę - modele o pojemności 9,1 GB, 18,2 GB i 36,4 GB.
* Głowice zapisująco-odczytujące GMR (wysoka odporność magnetyczna) oraz kanał 32/34 MEEPRML
* Bardzo duża prędkość wewnętrznego przesyłania danych - do 62,5 MB/s
* Krótki czas dostępu - średnio 5,0 ms
* Ultra-3 SCSI 160 i FC-AL (Fibre Channel-Arbitrated Loop)
* Niższe zużycie energii - tylko 8 W (w trybie jałowym) dla modeli 7200 rpm
* Bardzo cicha praca - poniżej 4,0 decybeli dla modeli 7200 rpm i poniżej 3,9 decybeli dla modeli 10000 rpm
* Wyjątkowa niezawodność - MTBF w wysokości 1 mln godzin.

Cena i dostępność
Dyski serii MAH3xxx SCSI będą dostępne na rynku w połowie maja 2000 r. Natomiast wersje "Fibre Channel" mają wejść do sprzedaży latem br.

www.ab.pl

***

Firma Olympus prezentuje ulepszenia 3,3 megapixeli na CeBIT 2000, które nie tylko skieruje zainteresowanie w kierunku znakomitych możliwości, ale także przyciągnie uwagę, dzięki wielu nowym funkcjom i mnóstwu możliwości.

CAMEDIA C-3030 ZOOM, Olympus znacząco zamyka przerwę pomiędzy cyfrową a analogową fotografią. Jako wyjątkową cechę ten łatwo przystosowujący się model posiadającą 3x compact zoom, również uchwycą dźwięk i sekwencję video, umożliwiając produkcję zadziwiającego multimedialnego pokazu.
Rozpoczynając od 307200 pixeli w 1995 rozwiązanie CCD cyfrowych aparatów od tego czasu wzrosła imponująco. Jednakże pomimo tego, że więcej pixeli tworzy wyższej jakości obraz, naprawdę imponujące wyniki osiąga w lepszym wszechstronnym fotograficznym wykonaniu.

Co więcej, by w pełni wykorzystać ten niesamowity 3,3 megapixelowy 1/1.8 cala CCD, C-3030ZOOM jest wyposażony w doskonałej jakości wielowarstwową soczewkę zoom plus bogactwo ścisłego systemu do naświetlania, ogniskową, balans bieli i czułość ISO. Inne ważne zalety to dźwięk i nagrywanie video jak i tworzenie takich funkcji jak robienie czarno - białych zdjęć.
Proponując wybór pomiędzy ręczną albo bezproblemową automatyczną operacją CAMEDIA C-3030ZOOM z pewnością zainteresują entuzjastycznego przybysza i profesjonalistę.

www.eurocolor.com.pl

***

TORNADO 2000 S.A., autoryzowany dystrybutor wysokiej jakości kart graficznych firmy Leadtek, przedstawia najnowszą kartę gra-

Nagrywarki TEAC

TEAC CD-RW Drive i TEAC 8x/24x CD-Recordable

Firma TEAC znana była do tej pory głównie z produkcji świetnych napędów CD, które dzięki doskonałej korekcji błędów, cichej pracy i dużej prędkości odczytywania danych z płyt audio, zapewniły sobie dość wierne grono użytkowników. Nagrywarki także były niezłe, choć miały jeden mankament, nie nagrywały płytek CD-RW.

Mike-L

Najnowsza konstrukcja TEACa posiada już możliwość wielokrotnego zapisu na specjalnie do tego celu przewidzianych krążkach. Model CD-RW Drive posiada następujące właściwości, prędkość zapisu płytek CD-R i CD-RW jest czterokrotnie szybsza od standardu, czyli 600KB na sekundę. Odczyt danych dokonywany jest z trzydziestodwukrotną szybkością, co umożliwia maksymalny transfer rzędu 4800KB na sekundę. Bufor o pojemności dwóch megabajtów zapewnia poprawne przesyłanie danych z komputera do urządzenia i pozwala w pełni korzystać z możliwości napędu.

Dzięki dołączonym śrubkom można od razu po zakupie przystąpić do montażu nagrywarki w obudowie komputera, a przewody IDE oraz Audio pozwolą na podłączenie do sterownika i karty muzycznej. Producent dołączył do zestawu, nieodzowne przy operacji przygotowywania i nagrywania danych, oprogramowanie. Jest to pakiet, firmy Ahead Software Nero Burning ROM w wersji 4.0, który umożliwia tworzenie archiwów z danymi, krążków ze ścieżkami dźwiękowymi, kopii cennych nośników oraz jeszcze kilku innych rodzajów płytek. Po zainstalowaniu najnowszej poprawki, każdy jest w stanie nagrać krążek audio ze zbioru swoich plików MP3.
Zestaw TEAC 8x/24x CD-Recordable SCSI KIT to również jedna z nowych konstrukcji, wykorzystująca do komunikowania się z komputerem interfejs SCSI, który zapewnia wysoki transfer danych i niski poziom zakłóceń transferu. Dzięki zastosowaniu tego złącza możliwe jest bezproblemowe umieszczanie danych na nośnikach CD-R z ośmiokrotną prędkością. Napęd odczytuje dane z maksymalną prędkością dwudziestoczterokrotnie przewyższającą standardową. Nie jest to wynik oszałamiający, lecz wystarcza do w miarę komfortowej pracy. Bufor o pojemności czterech megabajtów pozwala na dość dowolne dobieranie źródła, z którego pobierane są dane do zapisu. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii, firma TEAC zapewnia czas bezawaryjnej pracy urządzenia szacowany na sto tysięcy godzin. Jest to wielkość dwukrotnie przekraczająca wartość podawaną dla poprzedniej konstrukcji.
W zestawie oprócz śrubek montażowych oraz przewodów audio i SCSI znajdziemy także kartę kontrolera wyprodukowaną przez firmę Advantech. Oczywiście można zakupić zestaw bez tej karty, a wtedy od ceny zestawu należy odjąć około sto dziesięć złotych. Aplikacjami, które zajmują się obsługą urządzenia, są WinOnCD 3.6 i PacketCD 3.0, firmy CeQuadrat. Programy te pozwalają w pełni wykorzystać możliwości nagrywarki, gdyż oferują takie opcje, jak tworzenie płyt z danymi, ze ścieżkami audio, kombinacje pomiędzy obydwoma typami danych, kopie krążków oraz zapis pakietowy, bardzo przydatny, jeśli chodzi o magazynowanie danych na bieżąco. Na pewno znajdzie się ktoś, kto stwierdzi, że nie ma potrzeby nabywać napędu SCSI, gdyż pojawiły się już konstrukcje korzystające z interfejsu ATAPI i oferujące taką samą prędkość zapisu. Zgadza się, lecz w większości wypadków trzeba łączyć nagrywarkę z innym napędem lub CD-ROMem, a to może wpływać na stabilność systemu i powodować błędy zapisu.
Obydwa napędy testowano na tym samym zestawie komputerowym, który składał się z płyty głównej firmy ABIT, dysku twardego Quantum Fireball EX, procesora Intel Celeron 300A oraz 64MB pamięci RAM i system operacyjny Microsoft Windows '98SE. Z instalacją oprogramowania nie było żadnego problemu, podobnie jak ze sterownikami do kontrolera Advansys. Po restarcie systemu można było przystąpić do użytkowania

nagrywarek. Podczas testów nagraliśmy różne rodzaje danych na kilku typach nośników, wśród których znalazły się płytki znanych producentów oraz całkowicie bezfirmowe krążki charakteryzujące się dość dużą przezroczystością. Te ostatnie powodowały problemy przy użytkowaniu napędów starszych generacji, a objawiało się to dość dużą ilością błędów zapisu przy maksymalnej prędkości. W przypadku obydwu produktów firmy TEAC nie zaobserwowano jakichkolwiek zgrzytów podczas całego procesu wypalania danych.
Obydwie konstrukcje są dość ciekawą alternatywą dla droższych i często uboższych w dodatkowe akcesoria zestawów. Można je z czystym sumieniem zakupić i nie obawiać się o ich jakość, gdyż kolejny raz TEAC zaprezentował przemyślane i dobrze wykonane produkty. □

INFO • INFO • INFO • INFO

TEAC CD-RW Drive (W54EK)

Dane techniczne:
prędkość zapisu CD-R: 4x
prędkość zapisu CD-RW: 4x
prędkość odczytu CD: 32x
bufor: 2MB
interfejs: ATAPI

Dostarczył:
MAX COMPUTERS S.C.
ul. Czajkowskiego 75/5
51-171 Wrocław
tel./fax (0-71) 326-01-36 do 40

Plusy
• dobra korekcja błędów podczas odczytu
• świetne oprogramowanie

Internet:
www.teac.com

Minusy
• brak instrukcji w języku polskim

Cena:
974zł

INFO • INFO • INFO • INFO

TEAC 8x/24x CD-R58S

Dane techniczne:
prędkość zapisu CD-R: 8x
prędkość odczytu CD: 24x
bufor: 4MB
interfejs: SCSI
dodatki: karta kontrolera Advansys

Dostarczył:
MAX COMPUTERS S.C.
ul. Czajkowskiego 75/5
51-171 Wrocław
tel./fax (0-71) 326-01-36 do 40

Plusy
• duża szybkość zapisu
• bezpieczne korzystanie z prędkości 8x dzięki SCSI

Internet:
www.teac.com

Minusy
• brak możliwości zapisu płyt CD-RW

Cena:
1277zł

Powerware PW3115 300i oraz Powerware PW9110 700

Bez prądu

Czy przydarzyła się wam sytuacja, gdy mieliście do wykonania jakąś bardzo ważną pracę, czy wypracowanie, a może potrzebowaliście wypalić płytkę z danymi, kiedy nastąpiła awaria zasilania i wszystkie dokonania zniknęły lub zostały utracone bezpowrotnie? Jeśli tak, to przeczytajcie dalszą część artykułu.

Maciej Lewczuk

Aby ustrzec się przed tego typu problemami, trzeba nabyć urządzenie zwane UPS. Jest to akumulator umieszczony w jednej obudowie z elektroniką, której zadaniem jest między innymi nieustanne monitorowanie prądu dostarczanego z sieci energetycznej do urządzenia. Przekazywanie informacji o ewentualnych problemach z zasilaniem lub poborem energii odbywa się za pomocą sygnałów dźwiękowych, diod sygnalizacyjnych, wyświetlaczy ciekłokrystalicznych, bądź poprzez dodatkowe przewody podłączane poprzez porty szeregowe do komputera. UPSy są praktycznie niezbędne dla wszystkich użytkowników posiadających serwery lub komputery, na których użytkowane są bardzo ważne dane i nie można sobie pozwolić na ich utratę, czyli firmy, sklepy, banki i tym podobne instytucje. Zwykłym użytkownikom także przydają się te produkty, gdyż nagły zanik napięcia podczas pracy może spowodować uszkodzenie podzespołów komputera, dysków twardych czy zasilaczy. Nie można pominąć także faktu, że nie we wszystkich miejscach napięcie w gniazdkach wynosi 220V, a to może mieć wpływ na stabilność pracy sprzętu i to nie tylko komputerowego. UPS sprawia, że na wyjściu jest napięcie utrzymujące się na stałym poziomie.

Pierwszym z prezentowanych w niniejszym tekście urządzeń jest UPS Powerware PW3115 300i, który przeznaczony jest do podtrzymywania napięcia jednego komputera typu desktop. Jest to, jak widać na zdjęciu, dość niewielka skrzynka, w środku której umieszczono akumulator pozwalający na pracę jeszcze kilkanaście minut po wyłączeniu się zewnętrznego zasilania. Zestaw testowy, który został użyty do testów jest raczej standardową konstrukcją klasy P III 500 z multimedialnym monitorem siedemnastocalowym, firmy Philips. Po odłączeniu zasilania i uruchomieniu gry wykorzystującej w dość dużym stopniu zasoby komputera, system pracował przez prawie piętnaście minut. Przy mniej intensywnym obciążeniu zestawu czas wydłużał się do około siedemnastu minut. Podczas użytkowania większości aplikacji jest to dość długi okres, w czasie którego można bez problemu zapisać dane na dysku i wyłączyć sprzęt.

Drugi z testowanych UPSów to Powerware PW9110 700, przeznaczony do pracy z serwerem lub dwoma komputerami biurowymi. Jest on znacznie większy od poprzednika (dwa razy;-) i posiada na tylnej ściance cztery złącza, umożliwiające podłączenie czterech urządzeń, na przykład dwóch komputerów i monitorów. W tym przypadku producent umieścił na przednim panelu nie tylko włącznik, ale także kilka diod sygnalizujących tryb pracy, poziom naładowania baterii oraz oznajmiające pojawienie się problemu. Tym razem podłączone zostały dwa komputery w podobnej jak wyżej konfiguracji i na bazie Windows 98SE uruchomiono zapętlone demo programu 3D Mark 2000. UPS "wytrzymał" szesnaście minut i pięćdziesiąt sekund. Przy teście polegającym na pracy w arkuszu kalkulacyjnym czas pracy wydłużył się prawie do dwudziestu minut.

Do obydwu urządzeń dostarczono oprogramowanie pozwalające na monitorowanie ich pracy. Przy jakiejkolwiek awarii możliwe jest zdefiniowanie zachowania się komputera. Oprogramowanie może podać na ekran użytkownika komunikat o tym, że wystąpił problem, zamknąć automatycznie aplikacje i wyłączyć system. Jest to dość przydatne, zwłaszcza w wypadku, gdy użytkownik często opuszcza stanowisko pracy, lub komputer, który korzysta z UPSa, znajduje się w innym pomieszczeniu, na przykład serwer danych.

Urządzenia podtrzymujące napięcie są dość ciekawą propozycją dla osób obawiających się o zachowanie danych w przypadku awarii zasilania. Takie zabezpieczenie oferują produkty firmy Powerware i tylko od użytkownika oraz jego "parku maszynowego" zależy na jaki się zdecyduje. □

INFO · INFO · INFO · INFO · INFO

Powerware PW3115 300i

Dane techniczne:
waga: 5.2 kg
moc znamionowa: 300 VA
czas ładowania (do 95%): 12 godzin
chłodzenie: wymuszone, powietrzne

Plusy
- niewielkie wymiary
- dołączone oprogramowanie

Minusy
- długi czas ładowania baterii

Internet:
www.bps.com.pl
www.powerware.com

Dostarczył:
BPS Sp z o.o.
ul. Konstruktorska 3a, 02-673 Warszawa
tel. (0-22) 843-30-03
fax (0-22) 848-60-00

Cena:
400zł

INFO · INFO · INFO · INFO · INFO

Powerware PW9110 700

Dane techniczne:
waga: 11.5 kg
moc znamionowa: 700 VA
czas ładowania (do 90%): 8 godzin
chłodzenie: wymuszone, powietrzne

Plusy
- dokładna instrukcja w języku polskim
- dość długi czas podtrzymania
- dołączone oprogramowanie

Minusy
- wysoka cena

Internet:
www.bps.com.pl
www.powerware.com

Dostarczył:
BPS Sp z o.o.
ul. Konstruktorska 3a, 02-673 Warszawa
tel. (0-22) 843-30-03
fax (0-22) 848-60-00

Cena:
2739zł

Nowości sprzętowe

ficzną i akcelerator 3D - Leadtek GeForce 2. Nowa karta graficzna wejdzie do sprzedaży z początkiem maja 2000. Cena karty będzie oscylować w granicach 1490 PLN netto dla końcowego użytkownika.

Nowa karta graficzna Leadtek oparta na nowym procesorze grafiki firmy nVidia oferuje nowe możliwości dla komputerów domowych w zakresie przetwarzania grafiki 2D oraz 3D. Nowy układ został wyprodukowany w technologii 0.18µ, co sprawia, że procesor posiada lepszą strukturę i mniej się przegrzewa. Układ nVidia taktowany jest na 200 MHz, podczas gdy 32 MB pamięci DDR na 166 MHz. W porównaniu z wcześniejszym układem GeForce, ten procesor wprowadza kilka nowych i użytecznych technologii do świata grafiki 3Di multimediów, m.in.:
- lepsza wydajność technologii T&L, większa teraz o ponad 30%
- nowe efekty 3D, między innymi pixels shaders. Nowe możliwości w grafice 3D skierowane są na przetwarzanie pikseli, dzięki czemu możliwe będzie bezproblemowe tworzenie efektów takich jak bump mapping.
- lepsza wydajność układu w wysokich rozdzielczościach (od 1024 x 768 wzwyż). Wydajność poprawiła się o około 20-30 %
- wiele funkcji multimedialnych. Układ GeForce 2 może obsługiwać teraz tuner TV, wejście video czy też dekoder DVD. W niedługiej przyszłości firma Leadtek przewiduje produkcję rozbudowanych o powyższe moduły kart serii Leadtek GeForce 2.

www.tornado.com.pl

***

Inżynierowie z laboratoriów firmy IBM opracowali nowy proces tworzenia układów scalonych. Dzięki zastosowaniu technologii 0.13 mikrona możliwe jest tworzenie wydajniejszych i pobierających mniej energii procesorów. Pierwsze kości mają być dostępne w 2001 roku i będą przeznaczone do instalacji w serwerach serii RS i AS.

www.ibm.com

***

Polska firma Matrix Jarosław Fórmaniak zaprezentowała fotel Rock'n'Ride, który oferuje całkiem nowe doznania podczas uczestniczenia w grach komputerowych. Dzięki zamontowanym siłownikom możliwe jest symulowanie wszelkiego rodzaju przechyłów, i szarpnięć siedziska. Urządzenie kompatybilne jest z większością gier dostępnych na rynku, a podłącza się je poprzez standardowy port gier, znajdujący się na większości kart muzycznych. Zakres ruchu to 53 stopnie w każdą stronę.

www.matrix-jf.com.pl

***

CL 18 to jeden z najnowszych cyfrowych aparatów fotograficznych firmy AGFA. Oprócz standardowych pojedynczych klatek, urządzenie jest w stanie zapamiętywać sekwencje kilku obrazów, czyli animacji. Dwumegabajtowa pamięć pozwala na zapisanie 32 zdjęć w roz-

Nowości sprzętowe

dzielczości 640 na 480 punktów. Oczywiście nie należy zapomnieć o możliwości komunikowania się aparatu z komputerem. Przesyłanie danych odbywa się poprzez złącze USB.

www.agfa.com.pl

***

SummaCut D120 to ploter tnący, który od niedawna dostępny jest w firmie Agraf. Dzięki nowym rozwiązaniom technicznym oferuje on maksymalną prędkość wycinania dochodzącą do 113 centymetrów na sekundę i możliwość obsługiwania taśm o szerokości do 122 centymetrów. Dane dostarczane są z komputera za pomocą przewodu podłączanego do portu USB.

www.agraf.com.pl

***

Następnym kombajnem łączącym w jednej obudowie napęd DVD oraz nagrywarkę CD-R/RW jest urządzenie SD-M1002 wyprodukowane przez koncern Toshiba. Prędkość nagrywania jest taka sama dla płyt CD-R oraz CD-RW i wynosi 600KB na sekundę (4x). Krążki DVD odczytywane są z czterokrotną prędkością, a płytki CD z dwudziestoczterokrotną szybkością. Komputer komunikuje się z napędem poprzez interfejs IDE.

www.toshiba.com

***

Cambridge SoundWorks, firma należąca do Creative Technology Limited, wprowadza do sprzedaży nowy zestaw głośnikowy SoundWorks Digital - nową, ulepszoną wersję trójelementowego zestawu głośnikowego SoundWorks. Oparty na konstrukcji wielokrotnie nagradzanego zestawu FourPointSurround FPS 2000 Digital, ten cyfrowy zestaw głośnikowy zawiera ulepszony subwoofer w drewnianej obudowie, zapewniający głębsze i precyzyjniejsze odtwarzanie basów oraz cyfrowe wejście dźwięku SPDIF, zapewniające krystalicznie czyste brzmienie cyfrowego dźwięku z dowolnego urządzenia.

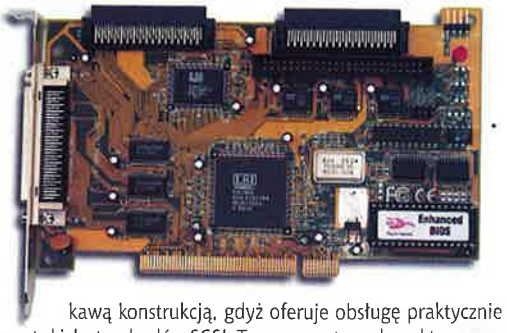
Przy zalecanej cenie 99 USD, nowy zestaw głośnikowy jest idealny do użycia w większości produktów i usług PDE (personal digital entertainment - osobista rozrywka cyfrowa). Niezależnie od tego czy głośniki podłączone są do komputera, konsoli gier, telewizora, odtwarzacza DVD, CD lub MD, zawsze oferują wysokiej jakości dźwięk, zwykle oferowany jedynie przez specjalistyczny sprzęt klasy high-end. Dodatkowo, cyfrowe wyjścia można z łatwością podłączyć do wysokiej klasy kart dźwiękowych dla komputerów PC, takich jak karty rodziny Creative Labs Sound Blaster Live! Precyzyjna, niskoszumna wewnętrzna przemiana cyfrowo-analogowa oferuje najwyższą jakość dźwięku. Połączenie własnej konstruk-

Centos CI-4500 U2W

Kombajn SCSI

Zainteresowanie urządzeniami, podłączanymi do komputerów poprzez interfejs SCSI, wyraźnie zmalało, a to za sprawą standardu UltraATA/66, który zapewnił dość wysoki transfer danych do i z komputera do napędu. Jednakże SCSI trzyma się całkiem dobrze, gdyż do profesjonalnych zastosowań stosuje się nadal to sprawdzone i niezawodne rozwiązanie.

Maciej Lewczuk



Dyski twarde, czy też inne urządzenia były do tej pory dość drogie, lecz oferowały wysokie transfery, znikomą ilość błędów i przekłamań danych oraz to, co jest najważniejsze, znakomite wyniki, jeśli chodzi o niezawodność i bezawaryjną pracę. Poza tym jedynie ten standard umożliwia bezproblemowe podłączenie kilkunastu urządzeń różnego typu. Nawet obecnie sprzedawane popularne płyty główne są w stanie obsłużyć maksymalnie do ośmiu urządzeń IDE.

Użytkownicy, którzy potrzebują wysokiej wydajności swojego systemu, służącego do obróbki multimediów, filmu czy dużego zdjęcia, czy wykorzystujący najnowsze nagrywarki CD-R, oferujące dwunastokrotną prędkość zapisu, sięgają zazwyczaj po urządzenia SCSI. Karty kontrolerów oferujące możliwość podłączenia tychże komponentów, oferowane przez firmy, szczycące się dość dobrymi opiniami fachowców żądają za swoje produkty dość wysokich sum.

Na polskim rynku, od jakiegoś już czasu coraz głośniej jest o produktach firmy Centos, która prezentuje dość udane konstrukcje kontrolerów SCSI, których cena nie odstrasza nabywców nie dysponujących zbyt mocno wypchanymi portfelami. Ostatnio zaprezentowany model CI-4500 U2W jest już doprawdy ciekawą konstrukcją, gdyż oferuje obsługę praktycznie wszyst- kich standardów SCSI. Trzy wewnętrzne konektory oraz jeden zewnętrzny, umieszczony na śledziu pozwala na podłączenie tak nośników danych takich, jak dyski twarde, streamery, napędy CD, a także skanerów i innych urządzeń. Wbudowany BIOS pozwala na ustalenie większości potrzebnych parametrów. Nie można także pominąć faktu, że producent umieścił w pudełku przewody w ilości trzech, po jednym dla każdego ze złączy.

Centos CI-4500 U2W jest kontrolerem, który zapewni poprawną obsługę większości urządzeń i zapewne nie pozwoli na narzekanie na obsługę tychże. □

INFO • INFO • INFO

Centos CI-4500 U2W

Dane techniczne:
magistrala: PCI 2.1
interfejsy: Ultra2 SCSI LVD, Ultra Wide SCSI, Ultra SCSI, Ultra/Fast SCSI
sterowniki: Windows, Unix, Novell, OS/2

Plusy
- obsługuje większość standardów SCSI
- przewody połączeniowe w standardzie

Minusy
- brak instrukcji w języku polskim

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38
fax (0-22) 662-10-77

Internet:
www.centos.com.tw
www.bios.com.pl

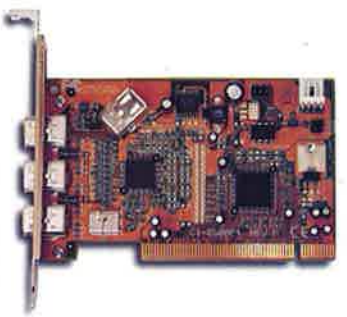
Cena:
940 zł

Equinox Cherri 1394

FireWire dla każdego

Kilka numerów temu demonstrowaliśmy płytę główną wyposażoną w złącza IEEE 1394, nazywane potocznie FireWire. Tym razem przedstawimy kartę, którą każdy użytkownik może podłączyć do swojego komputera, jeśli tylko posiada on na płycie głównej wolne złącze PCI.

techNICK



Karta Cherri 1394 CI-6500F4, wyprodukowana przez firmę Equinox, jest propozycją dla wszystkich użytkowników komputerów PC, którzy posiadają lub noszą się z zamiarem zakupu urządzeń wykorzystujących do komunikacji interfejs IEEE 1394.

Złącza tego typu miały być swego czasu konkurencją dla USB, lecz dość wysokie koszty kontrolerów oraz peryferiów skutecznie odstraszały potencjalnych nabywców. Obecnie koszty, jakie trzeba ponieść, by stać się szczęśliwym użytkownikiem zestawu oferującego możliwość przenoszenia danych z cyfrowych urządzeń typu kamery czy skanery do komputera, nie są już tak wysokie. Mogą one z powodzeniem konkurować z rozwiązaniami oferowanymi przez zestawy profesjonalne. Oczywiście pod względem oferowanych dodatkowych możliwości konkurencyjne zestawy, które wykorzystywane są do wprowadzania i obróbki obrazu stoją na dużo lepszej pozycji, gdyż oferują na przykład sprzętową kompresję oraz na przykład dodawanie efektów specjalnych w czasie rzeczywistym. W wypadku urządzeń IEEE 1394 tego typu obróbki jesteśmy w stanie dokonać, używając specjalnych programów, które, korzystając z mocy procesora oraz innych zasobów sprzętowych komputera, pozwalają na uzyskanie podobnych wyników. Takim programem jest dołączony produkt Ulead VideoSudio Basic SE w wersji 4. Jest on przeznaczony do współpracy z systemami Windows 9x, NT oraz 2000. Prosta, wręcz intuicyjna, obsługa pozwala na przygotowanie całkiem ciekawych montaży, czy też obróbki zgromadzonych w domowych archiwach filmów.

Jeśli jesteście posiadaczami kamery potrafiącej przesyłać dane poprzez interfejs FireWire, lub chcecie nabyć takową, jak również w przyszłości zakupić skaner czy dysk twardy, to karta Equinoxa jest ciekawą propozycją. □

INFO • INFO • INFO

Equinox Cherri 1394 CI-6500F4

Dane techniczne:
magistrala: PCI 2.1
złącza zewnętrzne: 3
złącza wewnętrzne: 1
kompatybilność: PC/MAC

Plusy
- cztery złącza FireWire
- dołączone oprogramowanie

Minusy
- drogie urządzenia peryferyjne

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38
fax (0-22) 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl

Cena:
330 zł

Creative CD-RW Blaster CD-Studio

Wszystko w jednym

Dość duża popularność urządzeń służących do wypalania płytek CD-R oraz CD-RW sprawiła, że na rynku pojawiło się kilka produktów różnych firm. Konkurencja pomiędzy producentami sprawiła, że ceny tych urządzeń ciągle spadają. Dlatego też każdy z konstruktorów próbuje pozyskać klientów na różne sposoby, na przykład proponuje zestaw, który powinien zadowolić najwybredniejszych klientów.

Maciej Lewczuk

Creative CD-RW Blaster CD-Studio jest, jak sugeruje jego nazwa, kompletnym centrum tworzenia kopii zapasowych oraz przygotowywania tak zwanych płyt-matek. Kolejna nagrywarka firmy Creative charakteryzuje się ośmiokrotną prędkością zapisywania danych na krążkach CD-R. Pozwala to otrzymać jeszcze ciepłą płytkę po około dziesięciu minutach, oczywiście można by tu podawać dokładny czas trwania operacji, lecz te

kilka sekund więcej lub mniej nie robi w większości wypadków różnicy. Krążki CD-RW zapisywać możemy z czterokrotną prędkością. Nie jest to oszałamiający wynik, szczególnie, jeśli wziąć pod uwagę, że obecnie prezentowane napędy oferują szybszy zapis danych na tego typu nośnikach, lecz w zupełności wystarczą przeciętnemu użytkownikowi. Za szybsze napędy trzeba niestety słono płacić. Odczyt danych odbywa się z maksymalną prędkością dochodzącą do 4800 KB/s i jest to wartość wystarczająca do komfortowej pracy.

Do zestawu dołączono pakiet dziesięciu czystych krążków CD-R, co pozwoli wykorzystać nagrywarkę zaraz po instalacji. Nie zabrakło także płytki CD-RW, na której można wypróbować możliwości urządzenia bez obaw o zepsucie nośnika, gdyż można go wielokrotnie zapisywać i kasować. Aplikacje, dzięki którym możliwa jest obsługa większości funkcji CD-RW Blastera to Nero burning ROM oraz Prassi abCD. Pozwalają one tworzyć płytki zawierające różnego rodzaju dane, między innymi programy, muzykę, połączenie obydwu, a także dokonywać zapisu pakietowego. Nie można także pominąć możliwości duplikowania płytek, co pozwala na przykład wykonać kopie bezpieczeństwa oryginału, dzięki czemu nie narażamy cennego nośnika na uszkodzenia.

Zapis pakietowy to dość przydatna funkcja, szczególnie w przypadku, gdy potrzebujemy magazynować na bieżąco niewielkie ilości danych, a zależy nam na swobodnym dostępie do płytki. Po odpowiednim sformatowaniu nośnika, polecamy CD-RW, można zapisywać i kasować dane bezpośrednio z programów systemu Windows. Nie musimy martwić się otwieraniem i zamykaniem sesji, jak również uruchamianiem aplikacji pozwalającej na zapis. Jedyną wadą takiego rozwiązania jest późniejszy odczyt danych z takiego krążka, gdyż odbywa się on trochę wolniej, niż z płytki zapisanej w całości.

Dodatkowo w zestawie otrzymujemy przyrząd służący do umieszczania na powierzchni płytek odpowiednio przygotowanych nalepek. Dzięki programowi LaBelle CD Toolbox 1.5.1 oraz dowolnej drukarce, możemy przygotować rysunki, napisy oraz inne dane, które następnie wydrukujemy na dołączonych arkuszach z naklejkami. Następnie, używając wymienionego wcześniej przyrządu, umieszczamy je na krążkach. Dzięki takiemu zabiegowi otrzymujemy nasz "niepowtarzalny" (możemy go przecież skopiować) oryginał. Na pewno ktoś stwierdzi, że nie potrzeba żadnych dodatkowych urządzeń, by nalepić coś na płytkach. W sumie będzie miał rację, lecz na pewno nie pomyślał o tym, że krzywo umieszczone naklejki powodują powstawanie tak zwanego mimośrodu, czyli nierównomiernej wagi nośnika. Co to oznacza? Między innymi to, że płytka wirując z dość dużą prędkością, będzie wpadała w wibracje, co może powodować błędy odczytu, a nawet uszkodzenie napędu, na jakim dane będą odtwarzane, gdyż nie wszystkie łożyska wytrzymają powstające obciążenia.

Godne pochwały jest także umieszczenie instrukcji obsługi w kilkunastu językach, a w tym także w polskim. Należy zaznaczyć, że nie jest to tylko broszurka pokazująca jak zainstalować program obsługi, ale wyczerpująco omawiająca zagadnienia instalacji, użytkowania oraz rozwiązywania problemów powstałych w czasie pracy z zestawem publikacja. Każdy, kto nabył jakikolwiek produkt firmy Creative może także skorzystać z darmowej info-linii, gdzie fachowcy rozwiążą nurtujące użytkowników problemy.

Creative CD-RW Blaster CD-Studio jest na pewno ciekawą propozycją dla wszystkich czytelników, dysponujących odpowiednią ilością gotówki i oczekujących od zakupionego przez siebie produktu niezawodności, wysokich parametrów użytkowych oraz funkcjonalności. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Creative CD-RW Blaster CD-Studio

Dane techniczne:
prędkość nagrywania CD-RW: do 4x
prędkość odczytu: max. 32x
bufor: 2MB
montaż: pionowy i poziomy

Plusy
- duża szybkość nagrywania
- bogaty zestaw dodatków

Minusy
- wysoka cena

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd.
Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
1750 zł

Nowości sprzętowe

cji wzmacniaczy o mocy 22 W dla subwoofera i 16 W dla satelitarnych kolumn stereo, z konstrukcją końcówek mocy, zapewnia szerokopasmowy dźwięk stereo o mocy o 50% wyższej niż w oryginalnym zestawie SoundWorks.

Komentując wprowadzenie zestawu SoundWorks Digital, Leonardo Colucci, odpowiedzialny za produkt w Europie, powiedział: "Wielu klientów inwestuje olbrzymie pieniądze w konsole gier, odtwarzacze DVD, zestawy stereo, komputery PC i karty dźwiękowe, ale nie planuje dodatkowych wydatków na głośniki, które poprawiłyby brzmienie dźwięku oferowanego przez te urządzenia. Na przykład, wielu ludzi mających już kartę dźwiękową w komputerze odtwarza dźwięk, korzystając z zestawu tanich i fatalnie brzmiących głośników. Dzisiejsza dostępność wysokiej jakości cyfrowego dźwięku i fakt, że odgrywa on olbrzymią rolę w urządzeniach PDE, oznacza, że warto zainwestować nieco więcej w system, który zapewni doskonałe brzmienie dźwięku za rozsądną cenę".

Nowy zestaw SoundWorks Digital wyposażony jest w dwa wejścia analogowe, zapewniające wygodne podłączenie analogowych wyjść kart dźwiękowych bez wyjścia cyfrowego oraz złącze do urządzeń przenośnych, takich jak odtwarzacze CD, MD lub cyfrowe odtwarzacze dźwięku. Zestaw dostarczany jest z parą stojaków na biurko dla głośników stereo - głośniki mogą być również zamocowane do monitora komputera. Kolumny można również bez problemu zamontować na ścianie przy użyciu śrub wsuwanych w szczeliny w ich obudowach. Subwoofer o zwartej konstrukcji może być ustawiony na podłodze lub innym wygodnym miejscu. Moduł sterowania zestawu SoundWorks Digital umożliwiający regulację głośności i mocy zajmuje na biurku bardzo mało miejsca.

www.soundblaster.com

***

BJC-2100 to najnowsza drukarka zaprezentowana przez firmę Canon. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, można ją podłączyć do komputera nie tylko za pomocą standardowego przewodu, ale także poprzez złącze USB. Dzięki nowej technologii, która pozwala kontrolować wielkość kropli atramentu wydobywających się z głowicy drukującej, kolory mogą być dokładniej odwzorowywane. Dodatkową ciekawostką jest możliwość wymiany kałamarzy z atramentem jak również samych głowic.

www.canon.com.pl

***

Wyprodukowano układ scalony pozwalający na obsługę urządzeń nagrywających płytki CD-R i oferujący możliwość zapisu z szesnastokrotną prędkością, aby odczytywać dane z szybkością 48x. Firmą, która zaprojektowała kość, jest CirrusLogic.

www.cirrus.com

***

E-muse to odtwarzacz muzyki zapisanej w postaci plików z cyfrową wersją utworów audio, opracowany przez inżynierów firmy Sharp. Kształt to, jak widać na zdjęciu, po prostu słuchawki z wbudowaną elektroniką. Jako nośnika danych urządzenie będzie wykorzystywało karty MemoryStick. Przed załadowaniem plików do odtwarzacza trzeba będzie je przekonwertować z formatu MP3 do Atrac3. Litowo-jonowe akumulatory zapewnią nieprzerwaną pracę przez przynajmniej cztery godziny.

www.sharp.co.jp

Nowości sprzętowe

EyeD Mouse II to myszka wyposażona w czytnik linii papilarnych. Dzięki takiemu rozwiązaniu można ograniczyć dostęp do komputera, gdyż zainstalowane oprogramowanie nie pozwoli skorzystać z zasobów danych umieszczonych w zabezpieczonym sprzęcie, jeśli dane korzystającego z myszki nie będą się zgadzały z wzorcem. Producent urządzenia, firma SecuGen wycenia tę "inteligentną" myszkę na około 140 dolarów.

www.secugen.com

***

HP zaprezentowało niedawno drukarkę, której przeznaczeniem jest głównie współpraca z przenośnymi komputerami typu notebook. Model DeskJet 350 ma zastąpić wysłużoną już konstrukcję 340. Maksymalna rozdzielczość z jaką mogą być drukowane dokumenty wynosi 600x600dpi. Wydruk kolorowy to spadek rozdzielczości do wartości 600x300dpi. Akumulator zapewnia możliwość wydruku do 130 stron tekstu. Dzięki możliwości komunikacji za pomocą portu równoległego, USB oraz promieni podczerwonych jest ona rzeczywiście uniwersalnym urządzeniem.

www.hp.com.pl

***

Kooperacja dwóch firm, Hitachi oraz Omron zaowocowała projektem procesora, którego cechą charakterystyczną jest możliwość bezpośredniej obsługi programów napisanych w języku Java.

www.hitachi.com

***

Mam przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems przenośnego organizera (elektronicznego notesu) w formie karty PCMCIA Typ II - Xircom REX-a 5000/5001. To co czyni niniejsze urządzenie unikalnym na rynku to nie tylko niewielkie wymiary (jedynie 8,5 x 5,4 x 0,5 cm) oraz mała waga (40 g wraz z bateriami) ale fakt, że REX to w pełni funkcjonalny

Epson Stylus Photo 750

Fotografie jak żywe

Wielu użytkowników miało zapewne styczność z drukarkami atramentowymi, a część na pewno takowe posiada. Większość z Was próbowała drukować zdjęcia lub rysunki zawierające jakieś przejścia tonalne. Czy byliście zadowoleni z efektu? Jeśli nie, to opiszemy dla was urządzenie, dzięki któremu wydruki zdjęć nawet na zwykłym papierze będą przypominać te z zakładów fotograficznych.

Mike-L

Epson od dłuższego czasu promuje piezoelektryczną technologię tworzenia kropelek atramentu, dzięki czemu ich objętość jest na tyle mała, że pozwala na umieszczenie kilkunastu w jednym miejscu. Dzięki temu wydruki charakteryzują się dobrym nasyceniem kolorami, a wszelkiego typu odcienie, tworzone poprzez mieszanie barw, nie mają zbyt widocznej ziarnistości. Zastosowane rozwiązania techniczne pozwalają na uzyskiwanie rozdzielczości dochodzącej do 1440 dpi (punktów na cal). Model, który znalazł się w naszym laboratorium, nosi nazwę Stylus Photo 750 i jak sama nazwa wskazuje nadaje się doskonale do reprodukowania wszelkiego typy fotografii. Nie znaczy to bynajmniej, że nie można drukować tekstu czy innych danych, ale specyficzna konstrukcja predestynuje drukarkę właśnie do tego typu zadań. Standardowe produkty Epsona wyposażane są w dwa kałamarze zawierające odpowiednio atrament czarny, pierwszy pojemnik, oraz trzy kolory (Cyan, Magenta, Yellow) w drugim. Seria Photo również posiada dwa osobne zbiorniczki z tuszem, lecz oprócz standardowego czarnego w pierwszym, umieszczono pięć składowych kolorów w drugim. Atramenty w pojemniku Photo to odpowiednio Cyan, Magenta, Yellow, Light Cyan i Light Magenta. Są to kolory używane przy wydrukach w drukarniach i dzięki zastosowaniu właśnie tych barw nasze prace będą bardzo zbliżone do ideału. Zastosowanie pięciu kolorów zamiast trzech spowodowało jeszcze dokładniejsze odwzorowanie przejść tonalnych. Wykonywane za pomocą techniki ditheringu wydruki charakteryzowały się niejednokrotnie występowaniem ziaren, które powodowały, że jakość fotografii pozostawiała wiele do życzenia. Metoda, zastosowana w konstrukcji Epson Stylus Photo, pozwala na wyeliminowanie większości tego typu błędów.

Podczas testów drukowaliśmy różnego rodzaju dokumenty, między innymi, takie jak zdjęcia w bardzo wysokiej rozdzielczości, tekst, a także rysunki wykonane w programach służących do obróbki grafiki wektorowej. Oczywiście wykorzystaliśmy papier standardowy (kserograficzny) oraz materiały specjalne, czyli papier powlekany matowy i błyszczący oraz folie i nalepki. Praktycznie każdy wydruk był bliski ideałowi, lecz przy zastosowaniu papieru kserograficznego zdarzało się, że litery były lekko postrzępione. Błędy powodowała niska jakość papieru, który nadmiernie chłonął atrament - efekt bibuły. Na papierach specjalnych praktycznie nie można było rozróżnić pojedynczych kropel atramentu, oczywiście korzystając z pomocy silnie powiększającej lupy można je zauważyć ;-).

Jeśli chodzi o szybkość, to zależy to od ustawień, czyli jeśli chcemy uzyskać lepszej jakości wydruk, tym dłużej musimy poczekać. Jedna strona tekstu przy ustaleniu najsłabszej jakości, tryb Econo, pojawia się po... czternastu sekundach, a gdy umieścimy trochę kolorów w tymże dokumencie, to wydłużamy czas oczekiwania na wydruk do osiemnastu sekund. Jeśli użyjemy papieru fotograficznego, ustalimy rozdzielczość na 1440 dpi, automatyczne dostrajanie kolorów, a także wyłączymy opcję przyspieszania wydruku, dzięki temu uzyskujemy wyższą dokładność odwzorowania punktów, to czas oczekiwania na wydruk całostronicowego zdjęcia wynosi średnio dwanaście minut. Długo? Ludzie, ale ta jakość! Przyznam, że widziałem już dużo wydruków, ale jeśli chodzi o drukarki atramentowe, to nie oglądałem lepszych. Dość cicha praca mechanizmu sprawia, że używać ją można także w nocy, gdy część domowników już śpi.

W komplecie z drukarką otrzymujemy także próbki papierów specjalnych Epsona, czyli nalepki, papier powlekany matowy i błyszczący oraz kilka arkusików papieru Photo. Znajdziemy także dwa krążki CD zawierające pełną wersję programu Adobe Photo Deluxe Home Edition 3.1, wersja dla Windows, oraz 2.0 przeznaczona dla komputerów MACintosh. Przy pomocy tej aplikacji można edytować różnego rodzaju grafikę, na przykład tworzyć kartki pocztowe, plakaty, kalendarze, jak również edytować gotowe ilustracje, dodawać efekty specjalne. Jest to dość mocne narzędzie, a łatwość obsługi zapewnia możliwość pracy także mniej zaawansowanym użytkownikom.

Epson Stylus Photo 750 jest drukarką godną polecenia, lecz jedynie tym użytkownikom, którzy pragną umieszczać na kartkach głównie grafikę i zdjęcia, gdyż mała pojemność kałamarza z czarnym tuszem nie pozwoli na wydruk więcej niż 540 stron w rozdzielczości 360 dpi (dane producenta). □

INFO • INFO • INFO • INFO

Epson Stylus Photo 750

Dane techniczne:
ilość kolorów tuszu: 6 (czarny + 5 kolorów)
format wydruków: do A4
maksymalna rozdzielczość: 1440dpi
technologia druku: piezoelektryczna
bufor: 256KB

Plusy
- świetna jakość wydruku fotografii
- cicha praca

Minusy
- niezbyt szybka

Dostarczył:
MAX COMPUTERS S.C.
ul.Czajkowskiego 75/5
51-171 Wrocław
tel./fax (0-71) 326-01-36 do 40

Internet:
www.epson.com

Cena:
1135 zł

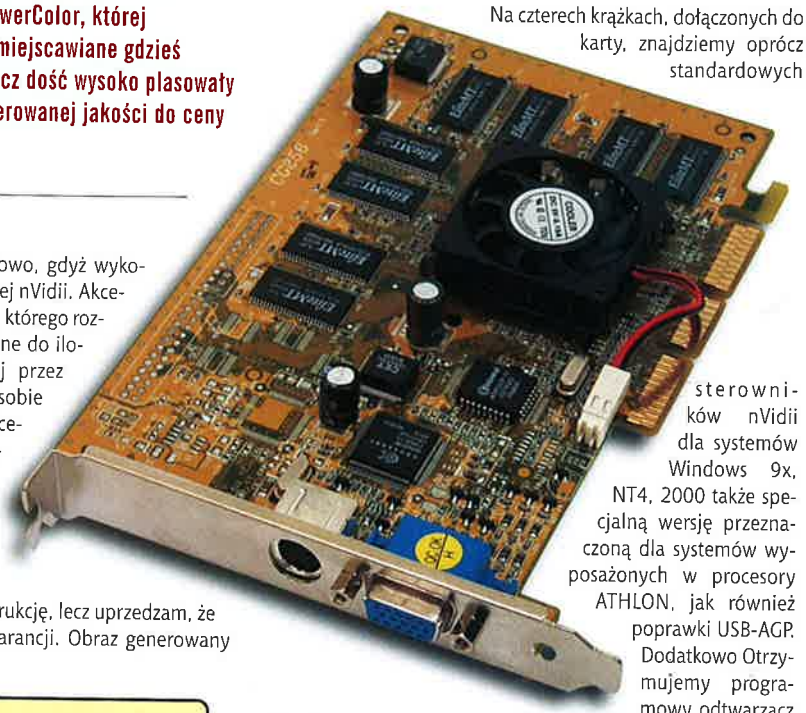
PowerColor PowerGENE

Kolorowy świat 3D

Karty graficzne z zamontowanymi na pokładzie akceleratorami GeForce 256, produkowanymi przez nVidię, pojawiają się na rynku, jak grzyby po deszczu. Każdy praktycznie producent podzespołów komputerowych stara się umieścić na liście oferowanych przez siebie produktów pozycję z tymże układem. Nie inaczej postąpiła firma PowerColor, której konstrukcje były do tej pory umiejscawiane gdzieś pośrodku tabeli wydajności, lecz dość wysoko plasowały się pod względem stosunku oferowanej jakości do ceny urządzenia.

techNICK

Karta wygląda dość standardowo, gdyż wykonano ją na płytce referencyjnej nVidii. Akcelerator chłodzony jest radiatorem, którego rozmiary nie wydały mi się adekwatne do ilości energii cieplnej wydzielanej przez układ, lecz wentylatorek radzi sobie dość dobrze z rozproszeniem gorącego powietrza. Niestety nie wystarcza na wykorzystanie potencjału kości oferującej możliwość przyspieszenia taktowania pamięci i układu, w takim wypadku należy zamienić standardowy radiator na własną konstrukcję, lecz uprzedzam, że może to zakończyć się utratą gwarancji. Obraz generowany przez kartę jest dość dobry w standardowych rozdzielczościach, lecz w tych mniej spotykanych wygląda jakbyśmy spoglądali na ekran przez pończochę. Trzeba wtedy poeksperymentować z ustawieniami odświeżania. Obraz uzyskany po podłączeniu telewizora jest natomiast bez zarzutu i śmiem twierdzić, że nie ustępuje pod żadnym względem, oferowanemu przez karty ASUSa.



Na czterech krążkach, dołączonych do karty, znajdziemy oprócz standardowych sterowników nVidii dla systemów Windows 9x, NT4, 2000 także specjalną wersję przeznaczoną dla systemów wyposażonych w procesory ATHLON, jak również poprawki USB-AGP. Dodatkowo Otrzymujemy programowy odtwarzacz filmów DVD, optymalizowany dla współpracy z kością nVidii, a także dwie gry Wargasm oraz Test Drive 5. Instrukcja obsługi jest jedynie w języku angielskim i chińskim, lecz oczekujemy, że pojawi się także spolszczona wersja.

PowerColor PowerGENE jest kartą dość dobrej jakości, która dzięki swoim możliwościom oraz dołączonym programom powinna zadowolić większość użytkowników oczekujących dużej funkcjonalności oraz alternatywy dla droższych konstrukcji. □

INFO • INFO • INFO • INFO

PowerColor PowerGENE

Dane techniczne:
procesor: nVidia GeForce 256
magistrala: AGP 4x,2x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia: TV

Plusy
- bogaty pakiet oprogramowania
- świetny obraz na telewizorze

Minusy
- instrukcja jedynie w językach angielskim i chińskim

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38
fax (0-22) 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl
www.powercolor.com.tw

Cena:
990 zł

Test	Kategoria	Jednostka	PowerGENE GeForce 256	WinFast GeForce 256	Asus V6800 GeForce 256	Diamond Viper II S3 Savage 2000	Voodoo3 3500 Voodoo 3 3500
GL Quake	640x480	fps	214,30	249,40	247,80	94,90	116,10
	800x600	fps	146,20	179,70	177,30	71,20	80,30
	1024x768	fps	94,10	116,70	115,40	46,80	53,40
Quake II	800x600	fps	142,80	141,80	140,70	102,00	76,00
	1024x768	fps	118,10	123,60	123,20	90,30	73,00
Quake III Arena	Fastest	fps	60,40	66,70	76,70	72,30	x
	HQ 800X600	fps	59,20	67,40	66,50	58,30	x
	HQ 1024X768	fps	39,90	58,00	57,50	47,20	x
Turok	D3D 800x600	fps	66,40	131,00	93,10	66,50	91,70
Turok 2	800x600	fps	51,20	56,10	47,50	x	44,70
	1024x768	fps	50,10	55,80	46,80	x	43,90
Incoming 16 bit	800x600	fps	59,77	111,40	78,51	59,07	75,10
	1024x768	fps	59,25	115,61	78,68	30,92	74,68
Incoming 32 bit	800x600	fps	58,09	111,84	76,43	54,33	x
	1024x768	fps	5,24	112,08	75,39	30,02	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4977,00	5038,00	4518,00	4642,00	2972,00
3D Mark 2000	Default Benchmark	3DMarks	3398,00	3619,00	3573,00	2060,00	x
Final Reality	3D	R Marks	4,77	5,54	4,95	4,18	x
Final Reality	2D	R Marks	5,09	5,09	5,08	5,11	x
Final Reality	Overall	R Marks	5,26	5,72	4,77	4,21	4,03

Nowości sprzętowe

notes menedżerski, oferujący bazę kontaktów, kalendarz, listę "rzeczy-do-zrobienia" (To Do List), podręczny notatnik i zegarek/alarm z podziałem na strefy czasowe. Wyposażony w wyświetlacz LCD o wielkości 160 x 90 pikseli Xircom REX 500x komunikuje się z notebookiem za pośrednictwem złącza PCMCIA Typ II (urządzenie wkłada się w gniazdo jak klasyczną kartę PCMCIA), wymieniając za pośrednictwem tego interfejsu dane i synchronizując informacje. Xircom nie zapomniał także o użytkownikach stacjonarnych PC-tów, dla których oferuje opcjonalną stację dokującą (standard w wersji 5001).

REX 500x jest urządzeniem bardzo uniwersalnym. Potrafi wymieniać informację z wieloma różnymi aplikacjami do zarządzania informacją osobistą, w tym:Symantec Act!, Lotus Organizer, Lotus Notes, Microsoft Outlook, Microsoft Schedule+, Starfish Sidekick, Yahoo Calendar oraz Excite Planner. W komplecie zawarto także w pełni funkcjonalny program typu PIM, TrueSync Desktop. Synchronizacja danych, w tym m.in. kontaktów, kalendarza odbywa się po umieszczeniu REX-a w gnieździe PCMCIA (lub stacji dokującej) oraz uruchomieniu oprogramowania TrueSync Plus.

Oto podstawowe dane techniczne Xircom REX-a 5000/5001:
- notes elektroniczny typu PIM
- interfejs: PCMCIA Typ II
- wbudowane 512 KB pamięci (przechowuje do 6000 wpisów)
- zasilanie: 2 baterie litowe (do 6 miesięcy pracy)
- sterowanie urządzeniem i wpisywanie danych za pośrednictwem sześciu klawiszy sterujących, dostępnych na obudowie
- stacja dokująca (model 5001), umożliwiająca podłączenie urządzenia do komputera stacjonarnego za pośrednictwem złącza szeregowego
- kompatybilność sprzętowa: Windows 9x, Windows NT 4.0 (poprzez stację dokującą)
- załączone akcesoria: plastykowy portfel ochronny, portfel skórzany, dwie baterie litowe, CD-ROM z oprogramowaniem, podręcznik użytkownika
- rok gwarancji

www.cadena.com.pl

***

Projektowanie i produkcja najszybszych napędów DVD-ROM to od jakiegoś czasu domena firmy Pioneer. Najnowsze czytniki mają możliwość odczytu krążków z maksymalnie szesnastokrotną prędkością. Dzięki tej technologii zwykłe płyty CD-ROM odczytywane są z szybkością czterdzieści razy przekraczającą możliwości pierwszych tego typu napędów. Urządzenie posiada wbudowany bufor o pojemności 0.5MB i komunikuje się z komputerem poprzez złącze ATAPI. Dostępne powinny być dwie wersje napędu, jedna wyposażona w standardową tackę, a druga będzie posiadać szczelinę, w którą wsuwać będzie się płytki.

www.pioneerusa.com

***

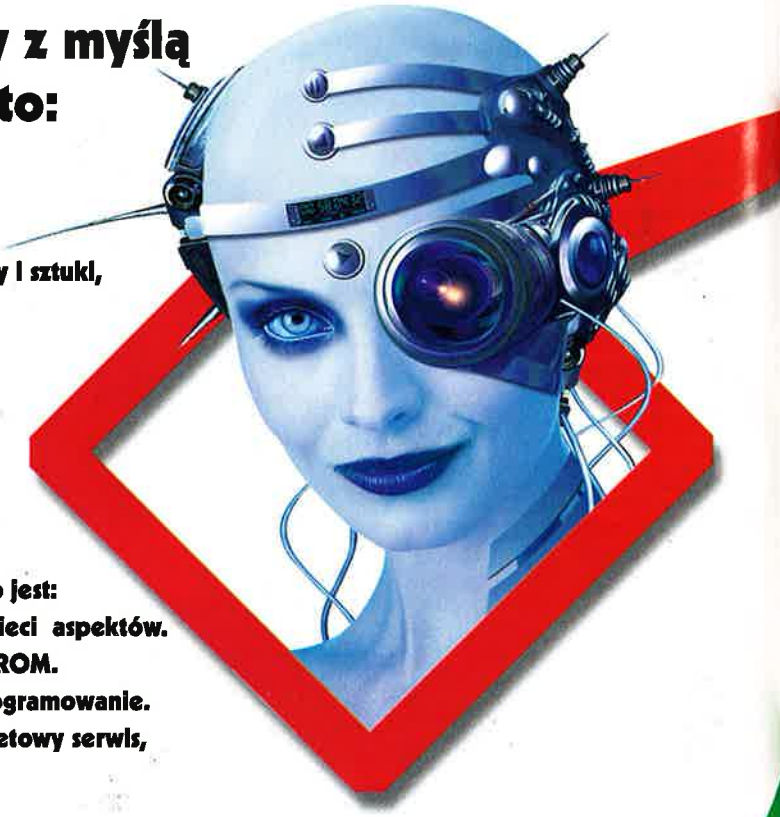
EP-7KXA to kolejny model płyty głównej oferowanej przez firmę Epox dedykowany procesorom AMD Athlon. Konstrukcja przewiduje obsadzanie układów taktowanych zegarem do 800MHz. Zamontowano na płycie chipset VIA Apollo KX133, dwa porty USB, trzy złącza na pamięci typu DIMM, pięć slotów PCI oraz jeden ISA. Zapewniono także obsługę interfejsu UltraDMA-66, AMR (Audio Modem Raiser) oraz dźwięku zgodnego ze specyfikacją AC97.

www.epox.com

Oni chcą podłączyć się do

.net

Progresywny magazyn tworzony z myślą o ludziach dla których Internet to:



·narzędzie codziennej pracy,
·istotny element rozwoju i postępu,
·integralny element życia towarzyskiego,
·źródło informacji z obszarów szeroko rozumianej nauki, kultury i sztuki,
·medium, które umożliwia i prowokuje społeczną aktywność,
·pobudzający wyobraźnię kulturowy fenomen
·hobby

.net

·132 stronicowy doskonale wydany magazyn celem, którego jest:
·odkrywanie najistotniejszych, związanych z użytkowaniem sieci aspektów.
·dołączane do każdego egzemplarza pisma dwie płyty CD ROM.
Ich zawartość to zawsze aktualne, ciekawe i przydatne oprogramowanie.
·wciąż aktualizowany w dużym stopniu autonomiczny internetowy serwis,
który stanowi integralną część klasycznego magazynu.

.net

Obiektywne i rzetelne informacje o przydatnym oprogramowaniu i niezbędnym sprzęcie.

Sieciowy sprzęt i technologia omawiane w przystępnych, pełnych praktycznych wskazówek opracowaniach.

Kursy obsługi programów, tworzenie, rozbudowa i obsługa własnego serwisu www.

Publicystyka poświęcona wybranym zagadnieniom z obszaru prawa, biznesu i nauk społecznych.

Niebanalne witryny, nowe trendy, ciekawe miejsca, komentarze i opinie.

www.netmag.com.pl

.net®u

... a Ty!

W numerze czerwcowym polecamy:

Marketing (nie) tylko dla dorosłych

Przestępczość w Internecie

Na co komu prawo w sieci?

Babi.net

Banki online

Galerie i muzea w Internecie

.net wakacje - witryny biur podróży

Historia FPP

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Unas znajdziesz wszystko!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Zestawy komputerowe

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6,4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

SOHO Celeron 466
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word + monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

Bestseller PLUS
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400 + modem + monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400 + Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400 + modem
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

Young Celeron 433 DVD
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP,

Young 433 + modem + monitor
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young Junior
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young Celeron 500
C500, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98

Young Celeron 500 DVD FM
C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , film DVD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Sierpień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o mim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa (jeżeli)

imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH**, a wyłącznie **FAKTURY VAT**.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Sierpień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o mim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Sierpień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o mim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Sierpień ..... /2000
☐ trzy numery 45,00zł
☐ sześć numerów 84,00zł
☐ dwanaście numerów 156,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o mim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl CD-ACTION

Gry

Dla klubowiczów 5 % rabat

I wiele innych 0801 600 20

Programy

Dla klubowiczów 5 % rabat

I wiele innych 0801 600 20

Produkty firmowe CD-Action

Gadżety firmowe CD-Action
pytaj o pełną ofertę.

DZWOŃ 0801 600 200

Chcesz więcej?! Zadzwoń **0801 600 200**
Sprawdź cennik na CD
lub zajrzyj na stronę **www.klubcda.pl**

Oferta tylko dla klubowiczów!

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring
KOD: CG001

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front
KOD: CG002

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA
KOD: CG003

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc
KOD: CG004

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division
KOD: CG005

Gry - największy wybór!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Między innymi

Driver

Age of Wonders

DragonFire

Daikatana

Championship Manager

Dominant Species

Fifa 2000

Flight Simulator 2000

Final Fantasy VII

Earth 2150

F/A 18E

Faraon

Force 21

Football Manager 2000

Indiana Jones

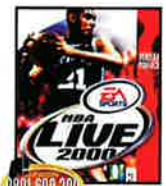
GTA 2

Home World

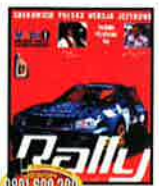
Revenant

Kingpin

NBA Live



Rally



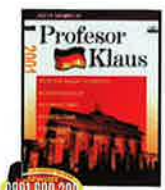
Programy - najtańsza oferta!

Między innymi

Samouczek komputerowy

Rachmistrz

Profesor Klaus



Pitagoras 2000

Panorama Firm

Matematyka

Euro Plus

Magix Music Maker de Lux 2000

Magix Live Act Dj

Kurs J. niemieckiego

Kurs J. angielskiego

Adaś Pirat Barnaba

Tell Me More Angielski

LangMaster Businessmen & Politicians

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Yeeeah! Yesssss! Oh, yessss! Ludziska, już naprawdę niedługo do wakacji i urlopów, my już łowimy w nozdrza ten zapach wolności (cholera, kto tu zdjął buty, psuje nam nastrój)! Pomyślcie, że gdy dotrze do Was następna edycja AR, to już będziecie na luzie itd. Sweet dreams. Teraz macie pewnie niezbyt dobry humor (wiadomo, jak to jest pod koniec roku szkolnego, gdy ważą się losy...) - miejmy więc nadzieję, że lektura AR poprawi Wam nastrój. A na koniec przypominamy: każdy piątek, godzina 14-16, kanał #cdaction (serwer: warszawa.irc.pl) - siedzimy na kanale i jesteśmy do dyspozycji. A na CD macie FAQ, czyli Najczęstsze Pytania i Odpowiedzi dotyczące CDA, nas, tej rubryki itd. MACIE TEŻ NA CD ACTION-MAGA [DZIEŁO QN'IKA], W KTÓRYM ZNAJDZIECIE NP. ARCHIWALNE WYDANIA AR; LISTY, KTÓRE NIE ZMIEŚCIŁY SIĘ DO TEGO AR ITD., ITP. POLECAMY LEKTURĘ!

***Myśl miesiąca:** Kłamstwo zdąży obiec pół świata, zanim prawda włoży buty. (c) James Callaghan.*

Barnaba - co ono być?!

(...) Denerwuje mnie, że nie wiem, co to jest ta CHOLERNA BARNABA!

Lukas z Koszalina

Nas też denerwuje, że tego nie wiemy. Wiemy tylko, że to być wielka gumowa kurczaka bwana Mr Jedi. I mówisz, że Barnaba to ONA? Hmmm... nie sprawdzaliśmy... ale to wiele tłumaczy! Np. to, że stale robi coś "dla jaj"... no i bez przerwy się rozmnaża, już się w szafce nie mieści...

Powrót do korzenia

Kiedyś pokraczny duet Smuggler & Jedi wyśmiewał wszystkich i wszystko wokoło i było OK. Dziś, czytając Wasze odpowiedzi, należy być przygotowanym na załączone przeprosiny dla dziewczyn z nadwagą, uczciwych policjantów, cukrzyków (...) i Bóg wie jeszcze kogo, by przypadkiem nie poczuli się dotknięci. (...)

A wiesz, że masz rację - że jakby faktycznie zaczęliśmy mieć ostatnio skrupuły, hemoroidy, wyrzuty sumienia itd. A im więcej ich mieliśmy, tym więcej obrażalskich się obrażało. Nooo dobra, koniec z tym!!! Od dzisiaj ZERO przeprosin - chyba że SAMI uznamy, iż FAKTYCZNIE kogoś MOCNO i SERIO uraziliśmy! Tym samym obrażeni: atarowcy, fani Metalliki [tak, tak, są tacy - wcale nie zmyślam!], szczerbaci, mający na imię Kalasanty i 1001 innych stojących w kolejce - A NA DRZEWO!!! Ufff, jak fajnie!

Zdziwiła mnie również odpowiedź na list Gordona Freemana. (...) Czytelnik ów sparzył się, kupując oryginał i prawdopodobnie więcej tego nie zrobi. (...) Tymczasem pan - nienawidzący - piractwa - Smuggler jest wesoły jak cholera. Przyznaję, że mnie to zbiło z tropu.

Jeee, już wyjmuję pięć dych z kieszeni i lecę kupować tę grę od Gordona, żeby ocalić jego duszyczkę przed piratami... Gordon naciął się na swoim kumplu, a nie na zakupie oryginału; kumpel zrobił go tak w bambuko, jak pirat autorów gry. Słuszne pretensje można mieć TYLKO do jego kumpla. [BTW: Gordon się - naturalnie - obraził na naszą odpowiedź]. Heh.

Wreszcie, po wielu numerach CDA, przyznaliście (...), że kopiowanie gier na własne potrzeby, nie w celu zarobkowym, jest DOPUSZCZALNE. Wielkie dzięki, czuję się rozgrzeszony! (...)

Kadzący Fagas

Wróć szeregowy do szeregu, bo jak Cię #@# kopnę w @#@, to się w powietrzu @#@@#$$#@! [(c), by kapral from Kawaleria Powietrzna]. NIGDZIE tego nie powiedzieliśmy [też coś!], a że sobie tak zinterpretowałeś list... Twój biznes. My nie księża - rozgrzeszenia nie dajemy, możemy co najwyżej walnąć z łokcia w piracką gębę, cobyś mógł nastawić po chrześcijańsku drugi policzek. My pisaliśmy TYLKO O KSEROWANIU FRAGMENTÓW książek czy gazet. Ktoś, kto kopiuje gry, to jest, był i będzie pirat vel kanciarz vel... itd. Jasne?! (Raaaany Smuggie, trochę litości dla ludków przed wakacjami - Jedi :). [Żadnej litości dla piratów! - Smg [czyli SubMachineGun, cheche]].

Propozycje i pytania

(...) Reklamy skupione w jednym miejscu pisma (...).

Niestety - niemożliwe do realizacji.

Co znaczy freeware, shareware, hardware (...).

Powinienem teraz wziąć jakiś CD #1 i zmusić do jego żucia tak długo, aż poczułbyś pod językiem Bonus1/FAQ/Słowniczek gracza. Co za ludzie, no! 100x pisaliśmy, że te terminy objaśniliśmy właśnie tam... a tu nic. Wtórny analfabetyzm, czy jak? Zgłoś się do wojska na ochotnika, tam Ci wyjaśnią przystępnym językiem :).

A w ogóle to co ja mam robić, gdy przeczytam CDA? Czytam wszystko w 4 dni i co - potem się nudzę. Dajcie jakąś radę.

Feniks z Bytomia

Rozbierz się do naga i pilnuj ubrania. Albo czytaj CDA od tyłu (tj. każdy wyraz od tyłu). Lub spróbuj go tłumaczyć na jeden z wymienionych tu języków: keczua, lakota, węgierski (niech no tylko jakiś Węgier teraz mruknie coś o obrazie.... teremtete!), hebrajski, fiński. Ew. obgryzaj przez ten czas paznokcie u nóg. Niekoniecznie swoich. Ew. rozpiłuj Księżyc na czworo... itd. Zajęć nie brakuje! PS Ten wycięty przez nas kawałek o Babci Naczelnego był cool :).

O wszystkim

Witam na wstępie (Bronku; copyright A. A. Milne)! Ten list starałem się napisać w punktach, by Wam było trudniej go pochlastać. Kolejność przypadkowa.

Czy na Wasze CD można coś dograć? Chodzi mi plik tekstowy typu "Ty łachu! Natychmiast oddaj ten przetrzymany CDA!" Wyjaśnienie: mam problemy ze ściągalnością pożyczonych numerów od kumpli.

He, he, znamy ten ból :).

Mała dygresja na temat okładek na CD. Żal mi ciąć pismo, więc je skanuję i drukuję. Efektem jest dość mizerna jakość okładki. Nie moglibyście ich zamieszczać na Cover CD, jako w miarę profesjonalny skan?

Spróbować można... Może od następnego numeru nawet?

Skoro brakuje matryc starych numerów CDA, to chyba można zeskanować stare, archiwalne numery i wrzucić je na CD? I nie zasłaniać się brakiem miejsca, przecież (...) można poświęcić jeden cedek na tego typu prezent?

Teoretycznie jest to wykonalne. Ale nie chcemy TERAZ nic obiecywać w tej sprawie...

Obecnie tłem w AR są koperty, a co było wcześniej? Mi to przypominało jakieś muszle, ewentualnie zwoje mózgowe Smugglera 8->

Używane pampersy. Nie pytaj czyje, bo się Ugly Joe zdenerwuje.

Smugglerze, wyrazy współczucia za 6 lat nauki francuskiego. Sam muszę się uczyć łaciny, więc chyba znam ten ból (ale można się dowiedzieć ciekawych rzeczy, np. condo, condere = założyć....).

A jak brzmi po łacinie "krzywa"? Hę? Nie wiecie? To ja Wam powiem: curva.

Dlaczego się przeprowadziliście?? Już miałem ułożony plan zamachu bombowego na redakcję.

Dzięki temu mamy dosłownie dwa kroki z pracy do domu, tj. wrocławskiego ZOO. Ale spoko, to jeszcze nie koniec, mamy zamiar przenieść gabinet naczelnego do klatki z gorylami ;).

W AR moglibyście dawać jakąś notkę z nazwiskami autorów, których listy się nie ukażą lub spadły do następnego numeru, ale zostały przeczytane i przyswojone. Do teraz człowiek nie wiedział nawet, czy jego list doszedł.

Ale taka lista (jejjj, jaka długa!) byłaby o tyle bez sensu, że nikt z tych stu ileś tam tysięcy czytelników nie jest zainteresowany tym, czy list Krzysia P. z Pachulic Niżnych dotarł do nas, czy nie. A powiadamianie o tym danego Krzysia jakieś np. 180.000 razy jest chyba lekką przesadą :). Samo zaś tworzenie takiej listy nie jest zbyt fascynującym zajęciem (coś jak oglądanie, jak schnie farba na ścianie).

Mała hipoteza: albo większość redaktorów cierpi na rozdwojenie jaźni, albo macie bardzo dużo stałych współpracowników (dotyczy nieproporcjonalności ilości nazwisk redaktorów do ilości xyw przy recenzjach).

(Eu)geniusz Kojot Wiluś

Obie odpowiedzi są w pewnym stopniu prawdziwe. Z góry jednak zastrzegamy, że wtedy byliśmy młodzi, potrzebowaliśmy pieniędzy, a ona mówiła, że ma 18 lat.

Szmugleeeer...

Drogi Szmugler (...). Powinieneś nie wstydzić się swojej twarzy. Na pewno to nic w porównaniu z twarzą Mr Jediego. Nie, nie żartuję, ale naprawdę powinieneś wziąć się w garść i opublikować zwoje zdjęcie na łamach pisma. (...)

Moja xywka to S-m-u-g-g-l-e-r. Tak trudno zapamiętać? Ponadto ja się swojej twarzy nie wstydzę (choć faktem jest, że byłoby czego...). Po prostu jej nie eksponuję, bo po co. Sorki, ale jak chcecie sobie obejrzeć małpę - to do ZOO proszę się wybrać. Siedzę tam po godzinach i wykrzywiam się do widzów zza krat; można mi dać banana (choć wolę oliwki nadziewane anchois, niam!). W CDA jestem od pisania, a nie oglądania.

Szmugler, myślę** [ha, ha, ha! dobry dowcip :) - Smg], **że powinieneś przestać konkurować z Jedim. (...) Wasze kłótnie przestają nas śmieszyć, bez urazy, ale bitwy, które ciągle toczycie zajmują coraz więcej miejsca. Oznacza to mniejszą ilość listów i często "okrojenie" ich do stopnia tak głupiego, że autorzy zostają "zmieszani z błotem", co wcale ich nie cieszy, lecz tylko złości, osoby te nie będą kupować Waszej gazety. Tacy "desperaci" mogą zrobić wielką antyreklamę CD-ACTION i Wam.

Kotek z Jarocina

Konkurujemy z sobą równie zaciekle, jak dłoń i łokieć jednej ręki. A listy okrawamy (niezależnie od naszych "wojen") tak, jak uznamy za słuszne. Nikogo z błotem - bez powodów - nie mieszamy. Jeśli ktoś kupuje CDA po to, żebyśmy go dopieszczali - źle trafił. Tortury to nasza specjalność! Jesteśmy sadystami. [Jedi ma sad wiśniowy, a ja czasem mam "sad" nastrój].

Qń krytycznie

Ostatnio w moich listach prawie nie było krytyki CDA. W ogóle coś ostatnio wszyscy Was chwalą, jakoś tak się za słodko zrobiło... Należy to zmienić, gdyż... nie do końca na pochwały zasługujecie! ;/ CDAction ma teraz dwieście stron. Świetnie. Duża AR, Scena, czasem jakieś felietony - to są bardzo dobre sposoby zapełniania łamów (w tych miejscach oczywiście, w których nie ma recenzji). Zdecydowanie gorzej jest z działem sprzętowym i poradami (nie piszę tu o PD). Po prostu uważam za jawne przegięcie zapełnienie 1/4 świetnej gazety przez teksty z zagranicznych pism! Czyta człowiek taki tekst, często mizernej jakości (...). Przykro mi używać takich słów, ale to jest żałosne... :(. Czy nic Was nie nauczy-

ło doświadczenie XXX?! Tamta gazeta była skończonym knotem właśnie dlatego, że tłumaczyła teksty. Czy w Polsce nie ma utalentowanych autorów?! Nie wiem po co tłumaczyć jakieś PC Format - czy naprawdę nikt w redakcji nie potrafi sam napisać tak trywialnych tekstów, jak opis wyczyszczenia dokumentów w menu start Windowsa?!

W miarę czasu procent polskich tekstów będzie rósł (jak będą nam przybywać ODPOWIEDNI ludzie). Oczywiście trudno mi powiedzieć jak szybko to będzie przebiegać, bo skompletowanie PORZĄDNEJ ekipy sprzętowców wcale nie jest proste, a brać "jak leci" nie chcemy. Polemizowałbym też nieco na temat niskiej jakości merytorycznej tych tekstów. To, że piszą o rzeczach oczywistych (dla danego osobnika), nie znaczy że: a) piszą głupio; b) piszą o sprawach oczywistych dla _wszystkich_. Co do mnie, to np. dzięki rozmaitym poradom zwiększyłem ogólną wydajność swego kompa o prawie 5% - bez żadnego overclockingu procesorów, płyt i kart graficznych! Tylko wskutek modyfikacji firmowych ustawień Windowsa, optymalizacji i tym podobnych sztuczek! [Nie wspominając np. o upgrade BIOSu, który dokonałem własnoręcznie; sam bym się o to nie podejrzewał].

Przecież to wręcz głupie - autorzy piszący do tych gazet mają zupełnie inną mentalność niż Polacy, to dwie skrajnie różne kultury!

Dlaczego więc bez problemów łykamy ich filmy, zespoły, książki, BigMaki itp? Dlaczego bez problemu gramy w zachodnie gry? Nie przesadzajmy z tą odrębnością kulturalną, bo popadniemy w tępy nacjonalizm.

(...)Cóż z tego, że zamieścicie tam zdjęcia bardzo ładnych dziewczyn, które robią głupie miny i tak pasują do artykułu, jak kocie g do tortu?! To jest czysty kicz!***

Lepszy czysty od niedomytego :). Naprawdę zdumiewa nas Wasza niechęć do tych dziewczyn. Fakt, że nie są częściami komputera i są na tych stronach ni przypiął, ni przyłatał - ale umilają stronę. Co do mnie to wolę jednak popatrzeć na ładne... na ładną dziewczynę :) niż np. fraktala czy opakowanie płyty głównej. No ale nic - jak Was wkurzają, to będziemy je w miarę możliwości eksterminować.

W takim razie czemu go czytam?! Gdyż czasem są ciekawe artykuły.(Które spokojnie i lepiej potrafiliby napisać Polacy... Wiem, jestem strasznym nacjonalistą, ba - skinem nawet - co prawda tylko z fryzury, ale przedkładam teksty Polaków nad teksty obcokrajowców w polskiej gazecie. Czy Anglicy potrzebują Was przedrukowywać?!).

Anglicy jak Anglicy. Ale Turkom się zdarzało. Zresztą nie jest ważne KTO napisał tekst. Ważne jest tylko to, żeby tekst był dobry.

(...) Ja po prostu wierzę, że redaktorzy w CDA mają bardzo dużą wiedzę na temat OSów i sprzętu, i mogą się z czytelnikami nią podzielić. Jeśli macie za mały skład, czy brakuje Wam czasu - zatrudnijcie nowych ludzi, lub (lepsze rozwiązanie) dajcie te ok. 20 stron czytelnikom - niech ci, co znają dany temat, go rozwijają. Wtedy CDA wróci do wspaniałych, nieco dzikich, korzeni. Nie dajcie się komercji!

Qń

Co do tej komercji... ech ludzie, ludzie... wszystko jest komercją. Wszystko co ma przynosić zysk jest z założenia komercją. Co prawda jest jeszcze kwestia, jak tę komercję podać... Patrząc na CDA, widzicie (mniej więcej), jak wyglądają zachodnie pisma (swoją drogą nieustannie stawiane nam za wzór :)). Dużo reklam, ZACHODNIE teksty (he, he, he) itd. Nie mogę obiecać, że zaraz oddamy 50 stron czytelnikom (chaos by z tego wyszedł) - choć parę stron (choćby Action Net, scena) jest już przez nich zdominowanych. Będziemy wszelako - ostrożnie - zwiększać objętość Waszych tekstów w tym piśmie. Wiemy, że aktualna formuła działu sprzętowego budzi kontrowersje u części - ale sądząc z ankiety, niedużej - czytelników. Ale dajcie nam kredyt zaufania. Poczekajcie jeszcze czas jakiś, obserwujcie zachodzące w CDA zmiany. Zobaczycie, że będą to zmiany na lepsze, idące we właściwym kierunku. Tyle możemy obiecać.

Serdeczności

Droga redakcjo, piszę do was ponieważ uważam, że wasze pismo jest tak głupie, iż po kupieniu wrzucam je do klozetu i spłukuję.

Znaczy łączysz je z tym, co w Tobie najlepsze i najmądrzejsze. Dzięki. Ponadto może i jesteśmy głupi, ale nie aż na tyle, by wydawać prawie 20 zł tylko po to, by wrzucić zakup do kibla, który swoją drogą może się w ten sposób łatwo zapchać. Nie lepiej zawinąć w CDA śledzie?

Poza tym wkurzają mnie wasze patelniowe mordy. Zróbcie sobie operacje plastyczne.

Mr Feta

Ale wcześniej przyślij swoje zdjęcie, byśmy mogli przerobić swe gęby na 10x ładniejsze i 30x inteligentniejsze (wydaje się, że to żadna sztuka w tym momencie). Nigdy nie mieliśmy wygórowanej opinii o inteligencji greckiego koziego sera (zwanego właśnie "feta") i zdaje się, że mieliśmy rację. A teraz idź do sałatki (po grecku) i nie wysilaj się więcej z takimi listami, bo jak widzisz, zjemy Cię bez problemu dwoma kęsami. BTW: zapomniałeś się podpisać, czy choćby podać nazwy swego miasta - bo to przecież skutek roztargnienia, a nie tchórzostwa, prawda? (Ech, dawno nikt nas tak nieudolnie nie próbował zbluzgać; nasi wrogowie wyraźnie tracą formę).

Dziwne teorie

(...) Nie żeby pomysł z grami [chodzi o nasze full wersje gier - red.] ***mi się nie podobał, ale to chyba nie najlepszy pomysł, by uzdrowić polski rynek gier.***

Uzdrowić?? Rynek!? Stary, my nie mamy - jak to u niektórych bywa - jakichś kaznodziejskich czy lekarsko-sędziowskich zapędów. Zadaniem naszego pisma nie jest uzdrawianie, uleczanie, urządzanie krucjat itd. My mamy Was informować o tym co dzieje się w naszej branży, trochę wyedukować [także pod wzg. etyczno-moralnym ;)] itd. Ale jeśli ktoś kupi CDA za kasę, którą pierwotnie miał zainwestować w jakiś piracki CD, to tym lepiej - dodatkowa korzyść. Publikując oryginały (dla niektórych jest to pewnie pierwszy kontakt z takimi wersjami gier, prawda?) pokazujemy Wam, że takowy jednak korzystnie różni się od wersji pirackiej. A to może - przynajmniej u jakiegoś procencika graczy - zaowocować chęcią kupowania innych oryginałów, w sklepach. Niech to nawet będzie 1% naszych czytelników - to i tak jest to grubo ponad 1500 ludzi. Co (porównując z ilością sprzedawanych w Polsce oryginałów) jest całkiem znaczącą wartością. Zatem w sumie - w niewielkim stopniu, ale zawsze - faktycznie uzdrawiamy ten chory rynek. Więc widzisz: jedni dużo gadają (ale TYLKO albo GŁÓWNIE gadają...), inni zaś nic albo nie za dużo gadają, ale za to podejmują KONKRETNE działania, które mogą zmniejszyć liczbę klientów piratów. Sam oceń czyja strategia działania jest lepsza.

Piratów jest dużo i obawiam się, że Wasza działalność im służy. Po prostu duża część osób twierdzi, że jeśli dziś wydadzą dwie setki na Q3, a jutro wyda go CDA, to deczko się im nie opłaca (...).

Na tej samej zasadzie powiem, że to Totolotek sprawia, że ludzie są na bezrobociu. Bo po co tyrać za te 500-1000 zł miesięcznie, skoro w każdej chwili można trafić szóstkę i zgarnąć z 1-3 miliony zł... Sam widzisz, że to nieco dziwaczna argumentacja. Ponadto ile pełnych gier damy w ciągu roku? Trochę ponad 10. A rocznie ukazuje się skromnie licząc 10-20x tyle NOWYCH gier. I kto będzie jak głupi czekał aż MOŻE jakimś fuksem za rok albo pięć, czy dziesięć, jego ukochana gierka trafi się za friko w CDA? Aha. I co tu ma do rzeczy piractwo?! W jaki sposób nasze gry im służą??? Jeśli gość nie kupi Q3 w sklepie, bo czeka aż go CDA zamieści (obawiam się, że będzie musiał dłuuuuuugo czekać :)), to co z tego ma pirat? Że niby gość w końcu nie wytrzyma nerwowo i pójdzie na giełdę? Ależ to samo może zrobić po przeczytaniu recenzji w piśmie XXX, bo się napali, albo po obejrzeniu oryginału u uczciwszego kumpla! I co - im też zarzucisz wspieranie piractwa? Ejjj... coś tu mieszasz. BTW: pominęliśmy jak widzisz pewne dość ważne fragmenty Twego listu. Czemu? Temu, iż uważamy, że publiczne pranie brudów do niczego dobrego nie prowadzi. A jeśli ktoś, gdzieś, próbuje budować swój autorytet w oczach graczy na atakach na nas - jego/ich sprawa. Nie będziemy wdawać się z takowymi w żenujące pyskówki. Od tego jest magiel, nie łamy pisma. A jak mają jakieś prawdziwe wąty, to do sądu, a nie na łamy dawać "rewelacje"...

Kazachstan na linii!

(...) Musiałem wyjechać z kraju wraz z rodziną na placówkę dyplomatyczną. I niestety wasze pismo do miejsca, gdzie jestem nie dochodzi.(...) Chciałem trochę pogadać na temat piractwa. Otóż to, co dzieje się w Polsce to kropla w morzu. Przyjedźcie do takiego Kazachstanu - tutaj mam sklep z kradzionym towarem pod nosem. Płytki kosztują $2,50 za sztukę! Na CDkach chłam okropny. Połowa tego świństwa nie działa. Ale tu to nikogo nie rusza. Matrix ukazał się tu na kasetach przed polską premierą! I mają tu nawet... Diablo2 (inaczej zwany Hellfire). (...) Ludzie, niektórzy pytają się, jak wygląda oryginał (sprzedawcy). Nawet nie wiedzą, że przeciętna gra kosztuje ponad $30. Oni nigdy nie słyszeli o instrukcji, a co dopiero o opakowaniu albo jakimś gadżecie. (...)

Miqs Lord of Darkness Almaty, Kazachstan

Sami widzicie, panowie. Chcecie byśmy dorównali do Europy Zachodniej - czy Kazachstanu?

Szkoła "óczy" :(

(...) Postanowiłem zgłosić mojej pani Dyrektor Szkoły, że na terenie jej placówki działa "szajka" rozpowszechniająca pirackie oprogramowanie. Domyślacie się co powiedziała pani Dyrektor? Że jej to kompletnie nie obchodzi i że jak chcę zniszczyć szajkę, to mam się nią sam zająć. I nawet nie obchodziło jej, że to są uczniowie klasy, której jest wychowawczynią.

X.X. Szczecin (namiary znane redakcji)

Masz dowód, że szkoła uczy. Tu przygotowała Cię na tzw. realia życia. Jak kiedyś pójdziesz na policję, by zgłosić, że wiesz, kto np. obrabia samochody pod domem, to już się nie zdziwisz, jak policjant nakaże Ci samemu dokonać aresztowania... My tak sobie kpimy tutaj, a wcale nie jest nam do śmiechu. Już nawet kij z tymi piratami. Ale chodzi o podejście tej... ""pedagog"". Tak samo pewnie reaguje na informację, że w jej szkole są dilerzy prochów, czy że ktoś znęca się nad młodszymi uczniami i wymusza haracze. Grunt to mieć święty spokój, proszę pani Dyrektor. Co się wysilać. Po co. Za te pieniądze? Niech dzieciaki patrzą i się uczą obywatelskiej postawy, zaangażowania, uczciwości itd. ...A do łopaty, babo, a nie dzieci uczyć! Won mi ze szkoły!!! (Aaaale się spieniłem... - Jedi).

Ulubiony przedmiot

Jaki był wasz ulubiony przedmiot w szkole?

Jony Parówa ze Spychowa

Gdybyś spojrzał na nasze yntelygentne gęby, to byś od razu wiedział, że są to kolejno: dzwonek, gąbka (do rzucania) i kreda (do jedzenia - uzupełnia niedobory wapnia i mikroelementów). WF i śpiew (fajnie się grało w okręty w ostatniej ławce).

Pytania

Dlaczego niektóre dema pojawiają się szybciej w innych gazetach - czyżby nie miały na to pozwolenia?

Czasem to faktycznie kwestia uzyskania pozwolenia (my ZAWSZE pytamy, czy dane demo możemy zamieścić, przed jego wrzuceniem na CD - potem nie musimy przepraszać:)), czasem zaś np. ograniczonej pojemności CD (więcej dem niż miejsca, więc trzeba wybrać co dać teraz, a co za miesiąc), czasem znów to wina cyklu wydawniczego CDA. (Pojawiamy się jako pierwsi, więc najszybciej oddajemy CD do tłoczenia, a jak jakieś demo pojawi się np. w dzień po tym, jak daliśmy CD do tłoczni...). Tym niemniej naprawdę ważne dema tak czy siak się u nas ukazują...

Sprawa kącika "Na Luzie" na cd. Dlaczego jest tak mało opowiadanek (i czegoś w takim stylu)? Na pewno powiecie, że za mało wam tego przysyłamy. Jakiś rok temu postanowiłem napisać do Was i przy okazji wysłałem krótki tekst. I jak dotąd nie pojawił się on (może mail nie doszedł, albo tekst był za cienki). W każdym razie proszę Was o publikowanie prac czytelników, nawet jeżeli uważacie, że są one tandetne..

Wasz stały czytelnik Mar_cus

Jeśli opowiadanie/tekst czytelników jest OK - wrzucamy je na CD lub na łamy CDA. Często jednak Wasze teksty są albo ogólnie cienkie, albo z pewnych powodów nie do druku/CDkowania (choćby z przyczyny niecenzuralnych wyrażeń). Nie mamy nic przeciwko "ciężkim" dowcipom - ale prywatnie. Na łamach CDA musimy dbać o pewien poziom kultury języka i żartów. [Tu bijemy się w piersi - czasem jednak coś nie na poziomie się przemyka przez naszą selekcję...].

Hu iz "lamer"?

Ludzie!!! Przestaniecie z tymi lamerami!!! Nazywacie mnie i tysiące innych ludzi lamerami za to, że używamy W98, IE i inne, a nie Linuxa, DOS-a lub cokolwiek. Nie wiecie, że to obraźliwe i w ogóle (tracę słowa ze wściekłości)... to boli, ludzie, co śpiewał Czesław Niemen? "...słowami zabija tak jak nożem...". A tak przy okazji, to nasze wojska są lamerskie, bo korzystają z karabinów, a nie z mieczy, co?

(W końcu karabiny się zacinają, trzeba dokupywać amunicję, upgradeować, a miecze nic po prostu machnąć, a od czasu do czasu naostrzyć, no nie?) Czy wy nie rozumiecie, że korzystamy z tego, bo nam wygodniej, a że się sprawują gorzej to nie wiem, wychowałem się na nich. A wy co? Tacy genialni, silni etc.? Porównajcie sobie: mamy przymontować coś do ściany, czy ja jestem gorszy od ciebie dlatego, że ty używasz młotka, a ja: wkrętów? I powtarzam: to boli! (Sadyści!) PS Gdy to pisałem, to aż mi się palce plątały na klawiaturze z oburzenia!

Marek "Minstrel" Gutowski

A ja przypominam raz jeszcze co NAPRAWDĘ oznacza to słowo: człowieka, który głupio i bezczelnie udaje, że umie więcej niż w rzeczywistości; lamerem jest ktoś podpisujący się pod cudzą pracą; lamer to człowiek, który obraża innych tylko dlatego, że potrafi więcej niż oni (nawet jeśli faktycznie coś potrafi). Ale lamerami nie są ludzie, którzy nic nie potrafią i się do tego przyznają itp. Tacy to początkujący (beginnerzy), ale nie lamerzy.

(...) Jeżeli więc stwierdzić, że lamerzy to ludzie nie wiedzący czegoś, to któż nie jest lamerem?? Wiadomo, że niemożliwością jest, aby jeden człowiek wiedział wszystko. (...) Wg. mnie największym lamerem jest ten, kto chwali się, że ma P500, Voodoo3, DVD, 17', W2000, Ofice2000 itd. A zapytany co umie zrobić na komputerze, odpowiada - "Nic, nie interesuje mnie to". Właściwe to jest to debil, a nie lamer.

HammerMan

Nie tak bardzo się zgadzam z końcówką tego listu (z początkiem i owszem). Jeśli ktoś wydaje 5000 zł po to, by kupić sobie PC jako konsolę do gier - to jego sprawa i jego pieniądze. Fakt, że mądre to nie jest - ale... niech każdy robi co uważa za słuszne. Dlaczego więc go wyzywać od debili? Wolę kogoś, kto mówi "Po prostu nie chce wiedzieć, po co jest Notatnik i jak go obsłużyć; chce TYLKO grać i umieć zainstalować grę, resztę mam gdzieś" od gościa, który twierdzi, że właśnie zhackował komputer w Pentagonie itd., a jedyne co naprawdę potrafi, to się chwalić na lewo i prawo. Wolę tu gorzką prawdę od słodkiej obłudy.

Krytyka I... Linux

(...) Irytuje mnie od dawna zjawisko, jakim są niektóre pytania zadawane przez czytelników na stronach AR. Otóż chodzi mi o ludzi, którzy wysyłają listy z serii (jak wy to nazywacie) "Ludzie & Ludziska". W szczególności mam na myśli listy 2, 3 i 4 z tej serii z CDA 02/00. Ci goście z godną uznania determinacją wysyłają do CDA listy, robiąc z siebie debili, po to tylko, żeby ujrzeć swoje wypociny na łamach gazety. (...) Dobrze chociaż, że kilku z nich zrozumiało, iż w pojedynku na docinki słowne, nie mają z Wami szans i chyba już trochę rzadziej wysyłają listy typu: "Smuggler i Mr Jedi to #$%$@^&!!!". Co prawda Wy rzadko dajecie się sprowokować, ale czy to ważne skoro i tak kicz tego sortu dostaje się na strony AR, zabierając miejsce, na którym powinny ukazać się listy ludzi traktujących sprawę poważnie? I bynajmniej nie chodzi mi o to, żeby AR stało się działem typowych nudnych odpowiedzi na równie nudne listy... Nie zrozumcie mnie źle, ja naprawdę lubię luźny styl AR z jego specyficznym humorem - chciałbym tylko żebyście ograniczyli trochę publikacje listów ww. rodzaju, a wszystko będzie OK.

No dobra. Ale po to są w końcu 4 strony, by móc niekiedy z czystym sumieniem zmarnować trochę miejsca na ewidentnie durne (ale w ten czy inny sposób zabawne) teksty. Przynajmniej jest się z czego i kogo pośmiać.

(...) Opowieść zaczyna się od momentu, w którym czytając CDA nr 01/00 doszedłem do strony 149... (...) Leniwym, tudzież nie posiadającym styczniowego numeru wyjaśniam, iż chodzi mi o artykuł o Linuxie. (...) Jestem Wam naprawdę wdzięczny za ten artykuł - odkryłem na nowo sens życia ;-). Chciałbym jeszcze dodać, że od momentu instalacji Linuxa system ani razu mi się nie powiesił (a Winda w tym samym czasie zaliczyła dokładnie 9 padnięć). Wiem, że jestem zupełnie zielony w tym systemie, ale mówię Wam: ludzie - tu zwracam się do Czytelników - naprawdę warto spróbować. Może to akurat coś dla Ciebie. (...) Czy istnieje możliwość stworzenia na stałe jakiegoś małego działu poświęconego Linuxowi? Wystarczyłaby chociaż jedna strona na miesiąc, a na pewno znalazłoby się wielu ludzi, których by to zaciekawiło.

budzik z Bydgoszczy budzik@budzik.prv.pl

To zależy od tego, jak wiele osób będzie zainteresowanych takim tematem.

Makabra

(...) MC Drive (...) wystawił Spec Ops 2 trójeczkę. Radosny przewróciłem kilka stron dalej, a tu reklama Spec Ops II jakby nigdy nic. Co to ma znaczyć?

Masz rok do namysłu. Kombinuj! Podpowiadamy: Mc Drive'owi nie podobała się ta gra, a dystrybutor ją reklamuje. Zatem jest to (listotele!): a) wolność słowa, b) wolność słowa, c) wolność słowa. Nagrodą w konkursie będzie dwumetrowa kupa krowiego nawozu.

Tytułu mego listu nie mylcie z tym palantem, eunuchem, idiotą, czubkiem, durniem, i Bóg wie czym dalej jeszcze - Mac Abrą - który dał Close Combat 4 tylko siódemkę.

Monkey z Tczewa

Słuchaj no, Monkeyu: get out z Tczewa i wleź na drzewa. Tam czasem rośnie na gałęziach troszkę qlturki, tolerancji i szacunku dla cudzych opinii. Poszukaj, przyswój, zejdź z drzewa i dopiero wtedy powróć do ludzi. A na razie idź banany prostować albo... zabaw się w spank the monkey. Ulży Ci co najmniej tak samo jak po napisaniu tego listu.

Makabra 2

Chciałbym, żeby Wasza redakcja (o ile to możliwe) podawała informacje, jak być hackerem. Niedawno byłem u braciaka (...) spodobało mi się, jak przez Internet wpuścił komuś wirusa (...).

Trainer

Jako że autor - jak sam pisze - jest nowym czytelnikiem CDA, zapewne nie zna pewnych reguł, które u nas obowiązują (ludzie, czytajcie FAQ na CD, faq jego mać! :)). Zatem po raz n-ty informujemy: na 100% nie będzie u nas nauki hackerstwa. Jak komuś zależy, to niech poszukuje tej drogi samodzielnie. "Być hackerem" znaczy przecież także "umieć myśleć samodzielnie i radzić sobie samemu". Zatem nikt, kto prosi o naukę jak zostać hackerem, zadatków na hackera raczej nie ma. BTW: wpuszczanie frajerom wirusów przez Internet to nie hackerstwo - to czyste lamerstwo i kretynizm. Różnica pomiędzy hackerem i kimś takim jest, jak pomiędzy piciem (minerałki) w Szczawnicy i szczaniem w piwnicy.

Różne sprawy

(...) Otórz/otuż (jak to się pisze?) [przez samo "h"! - red.] ***stwórzcie dział poświęcony ogólnie pojętej fantastyce. O co mi chodzi? Kiedyś w AR ktoś zachwycał się, że przeczytał trylogię Tolkiena (...). Później znowu gdzieś przeczytałem o zachwytach nad tą książką. Nie przepadam za książkami, lektur unikam szerokim łukiem, ale przełamałem się. Z odwagą udałem się do biblioteki nie odwiedzanej przeze mnie przez około rok... (...) Później przestraszyłem się: TRZY DUŻE księgi (to chyba nie dla mnie:)). W domu zabrałem się do czytania. Coś niesamowitego! (i nie chodzi o to, że umiem czytać), tego nie da się opisać, to coś wciągnęło mnie jak... Siedziałem czasami do 3 w nocy, czytając Władcę Pierścieni... Później miałem syndrom tolkienowski; przez pierwsze dwa miesiące chciałem kupić wszystkie jego książki, powstrzymał mnie chroniczny brak pieniędzy. Powieścią, na którą wydałem swoje ostatnie pieniądze był "UBIK"; kupiłem go dzięki wam - ktoś, już nie pamiętam kto, podniecał się tą książką przy recenzji gry o tym tytule. To była moja druga powieść dwutysiąclecia (naturalnie po Władcy Pierścieni). Później dość często odwiedzałem bibliotekę w celu wypożyczenia kilku książek.***

Naprawdę dobra książka jara mocniej niż najlepsza gra. Stwierdzamy to z całą powagą i zachęcamy do weryfikacji w praktyce. Pamiętajcie, że ludzkiej wyobraźni nie jest w stanie dorównać żadna (wirtualna) rzeczywistość.

A wiecie, jaka gra dostałaby 11/10? Symulator orgazmu...

Ale tylko pod warunkiem, że byłaby to gra bardzo realistyczna i miała możliwość odgrywania riplejów. No i obowiązkowy multiplayer [naturalnie z botami o różnej płci]!!! Plus wiele trybów gry: domina[tion], team play... :PPP. Ech, zmieńmy może temat, bo nas zaraz zamkną za deprawowanie nieletnich :).

W którymś numerze w dziale AR, nie pamiętam, który numer, a szukać mi się nie chciało, jakiś czytelnik napomknął coś, aby zrobić klub CDA. Mr Jedi lub Smuggler (...) kategorycznie odmówili, tłumacząc, że nigdy nikt nie będzie się bawił w jakieś kluby, bo jeśli czytelnicy chcą coś takiego, to niech sobie sami robią. We wtórze radosnego bicia mego serca wyśpiewałem pieśń pochwalną na cześć takiej odpowiedzi. (...) W styczniowym numerze i to w dodatku na okładce zobaczyłem napis "Rusza klub CDA...." (...) Bardzo się ośmieszyliście.

Hmmm - nam chodziło raczej o jakieś oficjalne [lub nie] fan-kluby, stowarzyszenia miłośników redaktora XX czy YY itd. Ten realnie istniejący Klub CDA ma przecież zupełnie inne zadania. Że to komercyjne zagranie? No, jak najbardziej - ale zauważ, że chodzi właśnie o to, by zarabiać pieniądze. Klub CDA jest jedną z form zdobywania kasy na dalszy rozwój naszego pisma. A to oznacza więcej stron, lepsze gierki itd., mniejsze podwyżki cen, itp., itd, a nie lansowanie nas na idoli. W sumie skórka warta chyba wyprawki? Klubem interesuje się kto chce, a korzystacie na tym wszyscy...

(...) Czytając recenzję chyba Close Combat IV, natrafiłem na stwierdzenie recenzenta o grywalności gry (...) "Jeśli idzie o samą rozgrywkę, to powinienem bez najmniejszych poprawek skopiować tekst z testu beta-wersji. " Sorry, ale coś tu chyba nie gra. Nie po to jest recenzja, żeby się wzorować na niefinalnej wersji programu... Co z tego, że rozrywka praktycznie się nie zmieniła w recenzji - takie coś nie powinno się znaleźć.

Mamut

Bo i się nie znalazło. Recenzent użył trybu warunkowego: POWINIENEM (w domyśle "ale nie zrobię!"). Autorowi chodziło jeno o to, że wysoka już w wersji beta grywalność nie obniżyła się w wersji finalnej.

Reklamujta się!

W jednej z odpowiedzi na listy widziałem tekst, że "Nie potrzebujemy się tak reklamować i każdy gracz w Polsce wie, co to CDA". Bzdura. Ja z komputerami mam kontakt od jakichś 4-5 lat, a własnego PC mam od ok. 2 lat. Dopiero od czasu, kiedy mam swoją maszynkę zacząłem kupować gazety komputerowe. Powiedzcie jak to się stało, że rok czasu nie wiedziałem o Waszym istnieniu?? (...) Nie wiem, czy to moja wina, czy wasza, ale reklamujcie się jak się da, bo moim zdaniem jest jeszcze dużo osób, które kupowałyby was z pocałowaniem rączek, gdyby wiedzieli o waszym istnieniu. Zresztą w kilku programach dla kochanej młodzieży :), widziałem jak ich sponsorujecie, a siebie reklamujecie (ale mi się rymnęło nie? :)), i tak trzymać.

Właśnie o to chodzi. Nie musimy koniecznie reklamować się tylko wielkim logiem, są inne metody. A że ciągle ktoś tam może o nas nie wiedzieć... są tacy, którzy nie wiedzą kim był Chopin czy Platon - czym jest przy tym brak wiedzy o CDA? (Ale spox, dotrzemy i do nich).

Mam do Was wielką prośbę: nawet jeśli nie wydrukujecie tego listu, to dajcie jakoś odpowiedź na moje pytanie!!! Chodzi o prenumeratę, a konkretniej o koszty przesyłki. Ile się za to płaci i kto pokrywa koszty? To bardzo dla mnie ważne, bo ta niepewność to jedyna rzecz jaka mnie powstrzymuje od zamówienia prenumeraty. Jeśli jesteście uczciwi, to na pewno dacie odpowiedź na to pytanie, liczę na was.

Jasne, że my. Płacisz tyle, ile jest w cenniku, o resztę my się martwimy. To oczywiste! [Nie, wcale nie wspomnimy nic o tym, że jakbyś poczytał FAQ, gdzie są opisane takie rzeczy... przecież wygodniej jest poczekać te 2 miechy na odpowiedź, niż mieć ją od razu].

PS Nigdzie nie mogę znaleźć tych sześciokątnych kompaktów. I sprzedawcy tak jakoś dziwnie na mnie patrzą :).

Dreppin

Staryyy, a jak mają patrzeć na człowieka, który po takie kompakty idzie o dobre 2-3 tyg. za późno? Z tego, co wiemy to wszystkie dostępne w Polsce egzemplarze (półtora - bo jeden pękł na granicy i ktoś podprowadził połówkę) poszły już na drugi dzień od dnia, gdy CDA trafiło do kiosków. (Poszły się pośmiać z ludzi, którzy ich szukają). BTW: czy ktoś nie wie, gdzie można skopiować trochę wolnej przestrzeni dyskowej? Naturalnie oryginalnej!

Nieźle wkurzony

Właśnie kupiłem najnowszy numer CD-Action, i muszę powiedzieć, że nieźle się wkurzyłem. Co wy kurna jaja sobie robicie? Pomijam już fakt podniesienia ceny...

...O to pretensje kieruj do rządu...

...ale taka ilość reklam mnie naprawdę dobiła. I nie chodzi mi o reklamy gier czy firm (to rozumiem w końcu z czegoś musicie się utrzymywać), ale o wasze BEZCZELNE zajmowanie kilku stron czymś, co można zmieścić na dwóch, góra trzech stronach.

Mamy prawo dać co chcemy i gdzie chcemy i na ilu chcemy stronach. Nikt nam nie będzie dyktował, co nam wolno, a co nie, w swoim piśmie (naturalnie można po prostu pisma nie kupić, jeśli ktoś uzna, że za bardzo przegięliśmy). OK? Chcemy żebyście o tym pamiętali. Ja Ci nie mówię, jak masz swój pokój urządzać ani kiedy lekcje odrabiać... (Smuggie! Kiedy przebieramy Barnabę w różowie śpioszki? - Jedi). [Whargh!]

Zapowiedź waszej akcji mającej na celu (tak mi się wydaje) zwalczenie piractwa. Czy naprawdę musiała być ona na dwóch stronach?? ZASTANÓWCIE SIĘ - proszę?

To jest REKLAMA - WYKUPIONA przez reklamodawcę! Rozumiesz? JEGO reklama, nie NASZA!!! Paru BARDZO wkurzonych piratów przysłało nam za nią bluzgi [co dzieciaciki, zabolało? Poczekajcie, dopiero Was zaboli...]. Znaczy - dobra reklama (choć kontrowersyjna, bo ja nie kpiłbym ze śmierci...).

Teraz z innej beczki: dział sprzęt na świecie, artykuł o akceleratorach. Cała strona zajęta przez jakiś rysunek, zamiast tego na tej stronie powinniście rozwinąć artykuł, a nie dawać takie bzdety.

Takie trzęsienie się nad każdą ćwiartką "zmarnowanej" strony to relikt czasów, gdy tych stron było ciągle za mało i trzeba było jak najekonomiczniej wykorzystywać każdy jej skrawek. (A wiesz, że np. w CDA 11/96, mając 2x mniejszą objętość, też tak zrobiliśmy?) Ale teraz spokojnie stać nas (czasem...) na takie "szaleństwo". Bo czemu nie? A gdyby zamiast takiej strony była jakaś durna reklama, to by coś zmieniło? Na okładce też można wydrukować krótką recenzję, zamiast okładki w pudełku na CD, można by ze dwa listy do AR drukнąć - a jakoś nie widzę, by ktoś narzekał, że tego nie robimy...

Teraz inne sprawy: co się wam nie podoba w ksywie Adolf Hitler? Jak gościu chce taką mieć, jego sprawa, to nie powód, żeby go wyzywać.

Jan Acocieto

Formalnie rzecz biorąc nie możemy się też czepiać, jeśli ktoś w filharmonii uwali kupę na samym środku sali i poprosi dyrygenta o jego nuty jako papier. Widać miał taką fantazję, "A w demokracji to każdy robi co chce" (akurat...). A.H. to w końcu taki sam człowiek, jak każdy inny, więc o co się czepiać? Ech!

Bleeee...

Numer 3/2000 (...) to najgorszy numer CDA, jaki kiedykolwiek widziałem. (...) Nie wiem, czy mam rację, więc z góry przepraszam, oświadczam, że wyrażam tylko swoje zdanie, każdy ma do tego prawo.

Naturalnie, nawet nie trzeba o tym mówić.

CDA jest gazetą o tematyce komputerowej, a przede wszystkim o grach, tak więc macie recenzje itd. ALE DLACZEGO NIE MA OPISÓW, JAK SIĘ TAKIE GIERKI ROBI. Np. dalibyście opis jak robiono gierkę xxx. ROZUMIECIE???? Jest to rzecz, która boli mnie najbardziej. Tylko nie mówcie, że były wywiady z twórcami, bo to nie to samo. Myślę, że to temat do CDA.

Nie damy... ponieważ autorzy nie za bardzo lubią o tym opowiadać. A czemu? Odsłońmy kulisy: ponieważ robienie gier jest NUDNE jak flaki z olejem. Serio. Nawet nie wiecie jak bardzo. Taki tekst zanudziłby Was na śmierć. Wyobrażacie sobie napisany technicznym żargonem faaascynujący art na 3 strony o tym, jak to programiście sypał się przez tydzień kawałek kodu i w końcu, po wielu nieprzespanych nocach, okazało się, że winne temu było postawienie kropki zamiast przecinka albo brak nawiasa przy zmiennej. Wyobraźcie sobie też, że mamy w ekipie ludzi, którzy kiedyś pracowali w firmie robiącej gry i znają te sprawy z autopsji. I z ich opowieści wynika jedno: to coś jak skrzyżowanie zbierania rozsypanego worka ryżu (po ziarenku) z pracą przy taśmie w fabryce. Nudne, żmudne i stresujące niemal do samego końca jej tworzenia.

Tła pod recenzjami - dobrze, że są, ale niektóre przeszkadzają w czytaniu, musiałem się nieźle napocić, aby coś odczytać z jednej recenzji.

Fakt, że w 3/2000 na paru stronach były zdrowo przegięte (mocno za mocne). Sorki, nasza wina. Mieliśmy nawet na ten temat poważną pogawędkę z DTP-owcami. I jak widać wzięli sobie to do serca. Zauważcie, że tła są dużo milsze w odbiorze niż dawniej...

Chwyty marketingowe - na okładce piszecie "Najlepiej sprzedające się pismo w Polsce". Wnerwia mnie ten napis, ale to TYLKO MOJE wrażenie. Sądzę, że aby pismo zachęciło nowego klienta do kupna, musi mieć rewelacyjną okładkę. Taka, jak w CDA 2/2000.

Nie tylko Ciebie on wnerwia. Tu i tam na jego widok niektórzy zgrzytają zębami. No ale ten napis to szczera prawda. :) [O, słyszycie ten chrzęst trzonowców? :P].

Reklamy w CDA - niech będą wszędzie, ale za to dajcie coś, co warte byłoby marnowanie miejsca na reklamy. Coś za coś.

A te ponad 150 stron, które zostają po odjęciu reklam - to co?! [To więcej niż CAŁKOWITA objętość dowolnego konkurencyjnego polskiego pisma z grami na PC - w którym też xx stron zajmują reklamy!]. To mało???

Jesteście OK, ale wiecie co? jak zobaczyłem wasze gęby to się zawiodłem, inaczej sobie was wyobrażałem :(((.

PISI

Mamy być jeszcze bardziej brzydcy? Nierealne! Chyba, że oczekiwałeś skrzyżowania Banderasa i Schwarzenegera...?

Commercial break :)

(...) W marcowym CDA rzucił mi się w oczy list ZOOL-a. Co ten facet do Was ma? Z treści listu wnioskuję, że nie podobają mu się ciągłe zmiany ceny Waszego czasopisma, że jakiś numer był droższy itp. Jeżeli tak zależy mu na tych kilku złotych, to... niech zamówi prenumeratę. Nie wiem, czy ten człowiek w ogóle przegląda Wasze pismo (...) jest tam wyraźnie napisane, że przy rocznej prenumeracie za jeden numer zapłaci dużo mniej, nie dotyczą go żadne podwyżki cen i żadne okazyjne podwyżki na numery trzypłytowe. Chciałbym również zaznaczyć, że prenumerata ma SAME ZALETY - poza niższą ceną, swój numer otrzymuję wcześniej niż pojawi się w kioskach (może to dlatego, że mieszkam blisko Wrocławia), dostałem specjalne upominki i w ogóle nie muszę się niczym martwić. Chciałbym, aby ten list dotarł do wszystkich, których bulwersują te podwyżki, bo może oni również skorzystają z tego prostego rozwiązania. A tak nawiasem mówiąc to tylko 1 zł podwyżki - a 1 zł to 1 baton, a 1 baton to kilkaset kalorii, a kilkaset kalorii mniej to szczuplejsza sylwetka :).

Sir Lorak

Niezła propaganda, Lorak. Sam bym lepszej nie wymyślił. Ale propaganda, w której podaje się same prawdziwe dane to dobra propaganda...

Więcej, więcej, więcej...

(...) Dajecie dwie płyty... czy nie moglibyście dawać 3, a na specjalne okazje 4?

Piotr Karpowicz, Ełk

A oto list do AR w nr 6/2019: "Drogie DVD-Action. Cieszę się, że dajcie już 3 płyty DVD i 7 CDków do każdego numeru. Ale chciałbym, abyście dawali 4 DVD i 10 CD co numer. Aha: i obniżcie cenę do starej: 189.99 zł. Za co płacimy te 199.99 zł miesięcznie?!". Pojął aluzję? (Nie. Poprose o dokładke pse pana. - Jedi:) [Ja ci zaraz dołożę, niech tylko przewrócą tę stronę :)- Smg].

Ultimatum i lamer

Pierwszy problem: dziewczyna stawia mi ultimatum: albo ona, albo komp. (...) Zależy mi na niej, ale nie zerwę z kompem. Co robić?

Wstąpić do seminarium i zostać księdzem. To rozwiąże jednocześnie oba problemy. Ew. spróbować wywalczyć jakiś kompromis... Ew. przejść na judaizm, to będziesz rabinowi, a nie nam głowę zawracał :))).

Drugi problem: mam w klasie wybitny okaz lamera. Gościu gadał (zanim miał komputer), że wie o nim wszystko, że jest hacker, a kiedy dostał kompa, to zaczął się chwalić, że (...) napisał program niszczący procesor, kartę graficzną itd.

??? z ???

Są trzy metody: a) drwiący śmiech, b) pogardliwe milczenie, c) najboleśniejsza - posadźcie go przed kompem i niech pokaże co naprawdę potrafi. Po zastosowaniu tego punktu, punkty a i b wykonują się zwykle samoczynnie i bezwiednie.

Skróty i nie tylko

TPP - Turn-out Psychical People: Zgromadzenie Psycholi
RTS - Rotary Thill Simate: Obrotowy Dyszel Kręty
RPG - Radia Pimple Glutinous - Promienowy Pryszcz Kleisty

PS. Na tej białej kartce, którą Wam dołączam, napisane jest 780x CD-Action. Co Wy o tym sądzicie?

P. Zabuti

Że odbiło Ci jakieś 779 razy za mocno i miałeś za dużo tuszu w drukarce. (Ale i tak rekordzistą jest facet, który napisał to samo, ale RĘCZNIE i prawie 2300 razy! [Obustronnie zapisany list, składający się z połączonych we wstęgę kartek, miał półtora metra długości - Hi, Tomku z Gdyni. Jesteś wariatem :)]. Aha - na tym kończymy już zabawę w rozszyfrowanie skrótów. Wystarczy. Dzięki wszystkim, którzy nadesłali swoje propozycje.

Ludzie & ludziska...

(...) Przepraszam za estetykę pisma, ale te piwa są teraz takie bezalkoholowe!

Kot Behemot i jego Kitek

...Mam odpowiedź na Wasze pytanie z 03/2000 ["pochwalałbyś DZIŚ partyzantów, wysadzających pociągi do/z Niemiec?"]. Ależ oczywiście - gdy będzie tam osobnik A.H. z listu "List z obelgami" z tegoż CDA.

Uściślijmy: gdy będą tam TYLKO tacy jak on - to wtedy sami się piszemy na jakąś akcję. Hej, Jedi, kurczak na broń!

Czytam wasze pismo od bardzo dawna i zdążyłem już Zauważyć , że pełne wersje gier, które dajecie na CD są stare i nie modne. Przecież ze sprzedaży: CDA, Action Plus, Kawaii macie tyle kasy , ile przeciętny Polak zarabia przez rok. Możecie kupić jakąś super gierkę , wtedy wasze pismo sprzedawało by się o wiele lepiej. Jak żadne pismo komputerowe Polsce. Sprzedaje się dobrze , ale mogło lepiej , a co się z tym ciągnie więcej kasy. A jak mnie nie posłuchacie to pożałujecie tej decyzji. Ale i tak Wam pomogę. (...)

Arek L. z Grudziądza

Nasza być Wrażenie. Pod! Spore. ,::///? Mnóstwo. Oooo... :-DDD

...Chciałbym kupić grę X-Games Pro Boarder, nie musi być oryginał...

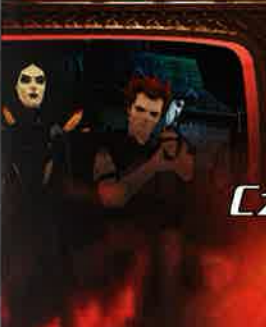
To anons do PD. A niżej naturalnie pełny adres + telefon. Ludziska, wystawiacie nas na ciężką próbę. Następnym razem chyba już nie zdzierżymy i odeślemy taki anons do odpowiedniej instytucji... albo choć wpiszę Was na powstającą właśnie Wielką Listę Lamerów [patrz Action Mag na CD].

(...) W AR wyczytałem, że Wasze Cover CD są bardzo cienkie i niszczą CD-ROM. Czy to prawda?

Tak, jasne, to smutna prawda. Niszczą też procesor, płytę główną i rozmrażają wszystkie lodówki w promieniu 400 m od tego CD-Romu. Parę osób zaszło też od nich w ciążę (w tym jeden facet, który powił bliźniaki). Radzimy więc odtwarzać je w azbestowym kombinezonie, siedząc okrakiem na zdechłym bawole płci nieokreślonej, ułożonym dokładnie w kierunku północnego zachodu. Tylko w ten sposób będziesz mógł ocalić życie! Kompa już nie. Za 10 sekund ulegnie autodestrukcji... Zresztą, co Ty się martwisz CD-Romami... Czytanie tej rubryki może zarazić Was dżumą, trądem oraz umysłowym AIDS!

Niszczyciele CD-Romów
Smuggler & Mr Jedi

DEVIL INSIDE PL za 29,90 !!!



DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem dziennikarza Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- niespotykane dotąd w grach komputerowych zastosowanie trzech niezależnych kamer oraz technik spowolnionego przedstawiania obrazu, a także "bullet-cam", czyli zatrzymywanie akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu.
- efekty specjalne zaczerpnięte z filmu MATRIX
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV !
Czysta akcja i 100% adrenaliny.

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rewolucja rynkowa rozpoczęta, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Devil Inside PL w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!

SZUKAJ W KIOSKACH I SKLEPACH Z GRAMI JUŻ 15 CZERWCA

NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:
- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Szukaj już 15 czerwca nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

W związku ze zmuszeniem wydawcy eXtra Gry do zawieszenia terminu wydania pierwszego numeru z grą Messiah, autorzy projektu przepraszają wszystkich zainteresowanych za zamieszanie, obiecując, że dołożą wszelkich starań, by już niebawem Messiah ukazał się w pakiecie eXtra Gra za cenę 29,90 złotych.

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Tipsy

Wiecej tipsów - na CD; Extras/Bonus2/Tips.
Tamże trainery i tips-machine po polsku.

Heroes 3: Shadows of Death

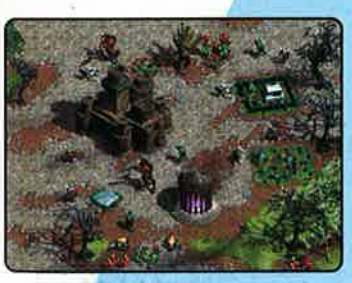
Naciśnij Tab podczas gry i wpisz:

nwcagents	- puste sloty Twej drużyny zajmują czarni rycerze
nwclotsofguns	- wszystkie machiny ob lężnicze
nwcneo	- podkręca statystyki (?)
nwctrinity	- dołączają do Ciebie ar chanioły
nwcfollowthewhiterabbit	- szczęście na maxa
nwcnebuchadnezzar	- nieskończona ilość AP
nwcmorpheus	- morale na maxa
nwcoracle	- odsłania tę "mapę z puzzli"
nwcwhatisthematrix	- odsłania mapę
nwcignoranceisbliss	- zakrywa mapę
nwctheconstruct	- 100.000 złota + po 100 jednostek każdego su rowca
nwcbluepill	- przegrałeś!
nwcredpill	- wygrałeś!
nwcthereisnospoon	- 999 Mana + wszystkie czary
nwczion	- wszystkie budowle
nwcphisherprice	- inne kolory gry...

Majesty

Podczas gry naciśnij Enter i wpisz:

victory is mine	- wygrałeś!
i'm a loser baby	- buuuu....
fill this bag	- 10.000 złota
revelation	- odkrywa mapę
build anything	- wszelkie budowle są do stępne
give me power	- wszelkie czary są dostępne
cheezy towers	- czary nie mają limitu zasięgu
restoration	- odnawia Hit Points
frame it	- ilość FPS
grow up	- jeden z twoich bohate rów awansuje o 5 leveli!



Messiah

W czasie gry naciśnij Escape, i wpisz: [ale uważaj - trzeba wpisywać ani za szybko ani za wolno i bez robienia pauz - zalecam trenowanie do skutku ;)]:

ucantkillme	- godmode dla Boba [nie dla opanowanej postaci!]
fleshnblood	- wyłącza godmode
braindead	- AI Off
einstein	- AI On
icantsee	- AI nic nie widzi :)
icanseeu	- a teraz widzi
freezecam	- "zamraża" kamery
thawcam	- anuluje poprzedni cheat
toohardforme	- pa pa...
charwireon	- widzisz "drutowe" po stacie
charwireoff	- anuluje poprzedni cheat
worldwireon	- wszystko jest "druciane"
worldwireoff	- anuluje poprzedni cheat
onpolycount	- polycount On
offpolycount	- polycount Off
gamespot	- dostajesz amunicję do broni
voodooextreme	- bazooka
softwarebuys	- granaty
weldme	- pochodnia
buzzbuzz	- piła mechaniczna
boomstick	- shotgun
rapidfire	- karabin maszynowy
slicendice	- maimer [?]
lightmeup	- miotacz ognia
cooloff	- Pak Gun
bigbang	- bazooka
coolfx	- maser
stickaround	- harpun
illbeback	- amunicja
getsome	- granaty
lcop	- Light Cop
mcop	- Medium Cop
hcop	- Heavy Cop
rcop	- Riot Cop
guncmndr	- Gun Commander
incharge	- Domina [ho ho :)]
mynightmare	- opancerzony Behemot!
cantseemyface	- spawacz
workinman	- robotnik
egghead	- naukowiec
glowstick	- robotnik od radiacji
heydoc	- medyk
smellyguy	- Chot 1
nohygiene	- Chot 2
idontdance	- Chot 3
scumbucket	- Chot 4
chotling	- Chot Dwarf
smellysteroids	- Chot Behemoth
fungirl	- dziewczynka :P
workit	- Prost 1
mansdream	- Prost 2
specialguy	- Hung
averagejoe	- Male Dweller 1
averagejack	- Male Dweller 2
averagejohn	- Male Dweller 3
janeplain	- Female Dweller 1
jillplain	- Female Dweller 2
femfatale	- Subgirl 1
nastyone	- Subgirl 2
varmint	- szczur
bestfriend	- barman
bringmeadrink	- kelner
bustamove	- Tancerz 1
cutarug	- Tancerz 2

mixalot	- DJ
tophat	- Pimp Daddy
onsteroids	- Behemoth
addedfirepower	- Offensive Bot
keepmecompany	- Companion Bot
letmein	- Bouncer

Rollcage Stage 2

Idź do 'Bonus Awards' menu i wpisz poniższe cheaty. Jeśli wszystko zrobiłeś OK, usłyszysz dźwięk.

metropolis	- wszystkie wozy
mynameisneo	- wszystkie kampanie
mynameismrsmith	- j/w ale... bez jednej
inversion	- mirror mode
wreckedonspeed	- wszystkie tryby gry oprócz Soccer
warpspeedmrsulu	- wszelkie trasy
givemetheguysback	- ???
itisiwhoammad	- ???
billythewhizz	- ???
snar	- ???

Soldier of Fortune

Musisz najpierw w linii komend [poszukajcie w PD jakieś 3-4 miechy temu, tam wszystko jest wyjaśnione: co, gdzie, jak!] dopisać: **+set console 1**. Uruchom grę. Teraz tyldą [~] możesz wejść w konsolę. Wpisz wówczas:

heretic	- godmode
phantom	- przenikanie przez ściany
ninja	- wrogowie Cię nie widzą
elbow	- masz bronie 1-5
bigelbow	- bronie 6-10
updateinvfinal	- więcej amunicji
killallmonsters	- wszyscy wrogowie na etapie idą w piach
kill	- ???
putaway	- ???
destroyents	- ???

•Mapy
Wpisz w konsoli: **map xxx** [gdzie xxx - nazwa mapy]. A oto lista:
trs1; trn1; arm1; kos1; kos2; kos3; sib1; sib2; sib3; irq1a; irq1b (*); irq2a; irq2b; irq3a; irq3b; sud1; sud2; sud3; jpn1; jpn2; jpn3; ger1; ger2; ger3; ger4

(*) - mapy irq z symbolem "b" są częściami drugiej irackiej misji, nie mają nic wspólnego z częścią pierwszą.

•**Daj mi...**
Wpisz: **gimme item_rodzaj_nazwa_przedmiotu**. Zwracam uwagę by pomiędzy "item" a np. "weapon" znajdował się symbol "_" - np. gimme item_weapon_pistol.

BROŃ

weapon_assault_rifle	- karabin maszynowy
weapon_pistol	- pistolet kal. 9mm
weapon_pistol2	- pistolet kal. 44 cala
weapon_rocketlauncher	- bazooka
weapon_sniper_rifle	- snajperka
weapon_shotgun	- shotgun

AMMO

ammo_knife	- nóż
ammo_auto	- amunicja do karabinu
ammo_pistol	- pociski 9 mm
ammo_pistol2	- pociski .44 cala
ammo_rocket	- rakiety
ammo_shotgun	- naboje śruto we do shotguna

EKWIPUNEK

equip_armor	- kamizelka kuloodporna
equip_c4	- C4
equip_flashpack	- granaty świetlne
equip_grenade	- granaty
equip_light_goggles	- noktowizor
equip_claymore	- miny

•**Szybkie cheaty**
Jeśli nudzi się Wam ciągłe otwieranie konsoli, możecie zdefiniować sobie cheaty pod dowolnie wybranymi klawiszami. Jak to zrobić? Wchodzimy do konsoli i wpisujemy:
bind [klawisz] [cheat] [Enter]

Dla przykładu: chcąc uzyskać god-mode pod klawiszem G, wpisujemy komendę:
bind g heretic - i naciskamy Enter.

Wychodzimy z konsoli - i sprawdzamy czy naciśnięcie G daje co trzeba. Mi dało - testowałem!

Star Trek: Armada

Naciśnij Enter podczas gry, wpisz:

kobayashimaru	- następna misja
showmethemoney	- więcej kasy
screwyouguysimgoinghome	- lista botów w trybie multiplay
canofwhoopass	- 99 oficerów
imouttastepwithreality	- ???
youstopmecold	- ???
avoidance	- ???

Star Wars: Force Commander

•**Nieskończone Command Points**
Stwórz nowego gracza, nazywając go: **TheGalaxyIsYours**. Teraz podczas gry wystarczy nacisnąć klawisz **M**, by otrzymać 500 command points! Tips można powtarzać dowolną ilość razy. Ps. Najlepiej by gra była w wersji 1.1 lub wyżej - na niższych wersjach mogą być problemy.

•**Dostęp do wszystkich misji**
Stwórz gracza o nazwie: **TheWorldIsYours**. Teraz zrób dwuklik na nim i naciśnij błękitną strzałkę.

•**Szybkoo...**
Kliknij na **"release patient"** kiedy naprawiasz imperialny pojazd w "reapir bay". Od tej pory będzie poruszał się szybciej.

•Uwaga: jeśli zastosowałeś zagranie z "TheGalaxyIsYours" poniższe tipsy nie zadziałają. Tj. - albo tamten trick albo te cheaty, wybór należy do Ciebie... Naciśnij:

SHIFT + M	- 500 command points
CTRL + W	- wygrywasz misję
CTRL + 8	- pokazuje aktywne jednostki
CTRL + SHIFT + 8	- pokazuje wszystkie jednostki
CTRL + 9	- odkrywa mapę
NumLock + *	- 999999 żyć dla jednostki (* - na klawiaturze numerycznej!)

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

GRY

Adaś i Pirat Barnaba + zegarek	65,-	/Test Drive 4	55,-	Freespace II 3CD PL	75,-	Kolekcja gier FPP	26,-
Age of Empires II	195,-	Crime Cities	95,-	Frogger	49,-	Kolekcja gier strategicznych	25,-
Airline Tycoon PL	55,-	Croc 2	105,-	Get Medieval PL	35,-	Leisusre Suit Larry 7 PL	65,-
Anno 1602 PL	95,-	Cywilizacja 2 Próba Czasu PL	65,-	Gry 4U III	25,-	Lemmingi Rewolucja PL	95,-
Asterix i Obelix kontra Cezar PL	55,-	Daikatana	najtaniej!!!	Gry dla 3dfx	25,-	Lucky Luke on the Dalton Trail najtaniej!!!	
Atlantis 4CD PL	39,-	Diablo 2 4CD PL	najtaniej!!!	Gry dla maluchów	25,-	Majesty PL	75,-
Atlantis II 4CD PL	75,-	Die Hard Trilogy 2	najtaniej!!!	Gry karciane	25,-	Mesiasz 2CD PL	najtaniej!!!
Aztec PL	95,-	Euro 2000	najtaniej!!!	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	65,-	Nascar 2000	najtaniej!!!
Baldurs Gate + misje 6CD PL	149,-	Faraon PL	159,-	Hype the Time Quest PL	95,-	Nba Live 2000	95,-
Battle Arena Toshinden		Faust 4CD PL	75,-	Imperium Galactica II PL	115,-	Neverhood	69,-
/Fatal Fury 3	55,-	Fifa 2000	95,-	International Rally Championship	39,-	Pompei 2CD PL	75,-
Big Race USA	18,-	Final Fantasy VIII	155,-	Invictus 2CD PL	75,-	Quake 3 Arena	179,-
Case Closed PL	65,-	Flojd 4CD PL	65,-	Jagged Aliance 2 2CD PL	56,-	Racing Games 6CD	135,-
Castrol Honda Super Bike		Freespace 2CD PL	45,-	JazzJack Rabbit II PL	47,-	Rally Championship PL	95,-
Rayman 2 the Great Escape PL	65,-	Star Wars Force Commander	185,-	Timeshock Pro Pinball	
RollerCoaster Tycoon PL	65,-	Starcraft	95,-	/The Web	55,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki	25,-	Superbike 2000	105,-	Tipsomaniak 2000	25,-
Settlers PL	19,-	Superbike World		Total Anihilation Kingdoms	59,-
Shogo PL	29,-	Championship	59,-	Traitors Gate 4CD PL	75,-
Shogun: Total War PL	najtaniej!!!	Swedish Touring		Tridonis 2CD PL	75,-
Silkolene Honda		Car Championship PL	69,-	Twoje Komiksy PL	39,-
Motocross GP PL	75,-	Symulatory lotów	25,-	Tzar PL	65,-
Sims PL	105,-	Szachy 98 PL	59,-	Ultima IX Ascension	145,-
Skout PL	65,-	Target PL	39,-	Wehikuł czasu 2CD PL	75,-
Slamtilt Resurrection	65,-	Test Drive 4x4	59,-	Western Front	15,-
Soldier of Fortune	183,-	Theme Park World PL	95,-	Worms	29,-
Sport Car GT	49,-	Theocracy 2CD PL	85,-	Worms Armageddon PL	65,-
Star Wars Behind the Magic	105,-	Thief II: Metal Age	155,-	Wyścigi	25,-

Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów PL

Starożytne Cywilizacje

Encyklopedia Zwierząt

Hip hop

Gry bez przemocy

Gry karciane

Gry z głową

MUZYKA

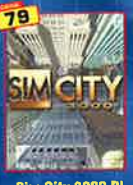
Future Wavy	25,-	Magix Music Maker Generation 5	199,-	Midi Power	25,-
Hip Hop	25,-	Magix Music Studio Generation 5	199,-	Music party system vol. 1	25,-
Klimatyczne brzmienia	25,-	Magix Notation	129,-	Music party system vol. 2	25,-
Magix Garage House Deep Progrestv	35,-	Magix Ultra Red Zora	65,-	Programy muzyczne	25,-
Magix Guitar Workshop	129,-	Magix Jungle Trip Hop Drum'n Bass	35,-	Techno power	25,-
Magix Live Act DJ	85,-	Magix Techno Trance	75,-	Wavy dla wymagających	25,-

DLA DZIECI

ABC z Reksiem	59,-	Chatka malolatka - niem. dla dzieci	69,-	Lego Racer	95,-
Ace Ventura	69,-	Ene Due Rabe 2	25,-	Lew Leon	49,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,-	Gry dla maluchów	25,-	Lumax	49,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej		Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,-	Multimedialny Świat J. Brzechwy	69,-
Ortografii	49,-	Lego Creator	95,-	Rayman uczy angielskiego	69,-
Chatka malolatka - ang. dla dzieci	69,-	Lego Loco	95,-		

Die Hard

Warcaby PL



Sim City 3000 PL

Torment PL

Toy Story

INNE CIEKAWE

Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,-	Literat 2000	49,-	Polonez (szkoła podst., gimnazjum i średnia)	49,-
10.000 klipartów	25,-	Matematyk (szk.podst.,gimnazjum)	59,-	Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek)	59,-
AntiVirenKit 9	59,-	Matematyka Fogra	95,-	Profesor Henry 2001	79,-
Biblioteka lontów	25,-	Mapa Polski 99 + Atlas Polski	95,-	Profesor Klaus 2001	79,-
Corel Gallery 200000	269,-	Micrografix Picture Publisher	495	Programy narzędziowe	25,-
Dyslektyk 2	59,-	Miliard w Rozumie	95,-	Samouczek Access + Excel (4CD)	95,-
Eksplozja kolorowych klipartów	25,-	Na tropach języka polskiego	75,-	Samouczek Corel Draw	95,-
Encyklopedia Powszechna		Najlepsze kliparty	25,-	Samouczek Photoshop (2CD)	59,-
Fogra 2000 (3CD)	95,-	Ortografia (słownik + dyktanda)	75,-	Tell Me More	
		Photo & Gfx Collection	25,-		

Rage of Mages PL

Samouczek Corel Draw

Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek)

Soldier Of Fortune

NOX

PŁYTY EROTYCZNE tylko dla DOROSŁYCH!

(6 CD + słuchawki z mikrofonem)	299,-	Gorąca 30-tka		Moje Sex Pstryki	25,-
		(Figlarne filmiki 1,2,3)	65,-	Sex & Sex	25,-
Archiwa XXX	25,-	Gry hazardowe i erotyczne	25,-	Sex 24 h	25,-
Bzykanie na ekranie	25,-	Kiss XXX Collection	35,-	Sex z klasera konesera	
Diva X Rebeca	59,-	Lula virtual baby	59,-	1,2,3 każda po	25,-
Figlarne Filmiki		Made in Sexland		Strip Puzzle	49,-
cz.1,2,3 każda po	25,-	1,2,3 każda po	25-	Striptease PL	49,-

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, otrzymasz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

• • • pełna oferta tylko **www.exe.com.pl**

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

Największy wybór programów

EXE D A K działamy od 1992 roku

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU - FIRMY MICROPROSE W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

Majesty

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W sprzedaży od 21 czerwca

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Designed by the CYBERLORE www.cyberlore.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.